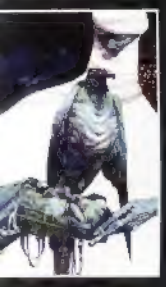
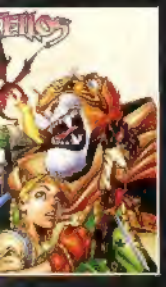




L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ETATS

Eclipse

n°5

Septembre - Octobre

35 F

L 9568 - 5 - 35,00 F -RD

Scotch ARLESTON

CHRONIQUES DE LODOSS

TELLOS

SERGIO TOPPI

Le Collectionneur

HISASHI SAKAGUCHI

Ikkyu - Fleur de Pierre

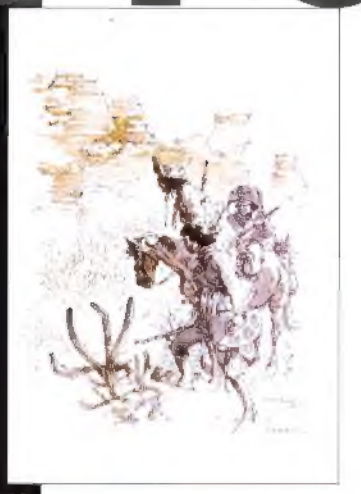
BERNI WRIGHTSON

Frankenstein

SAGA FRONTIER 2

portfolio

Hermann



10 planches en couleurs
numérotées et signées par l'auteur

PORTFOLIO I

uniquement vendu
en souscription
auprès de l'éditeur

SEMIC
PRIVILEGE

FORMAT : 25 X 35 CM
VENTE PAR CORRESPONDANCE
DE 300 EXEMPLAIRES
NUMÉROTÉS ET SIGNÉS

Portfolio Hermann 1 au prix unitaire de **399 F** (frais d'expédition compris)

Nom : ..... Prénom : ..... Né(e) le ...../...../..... Adresse : .....

..... Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Ci-joint mon règlement de ..... FF par

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Eurochèque

❑ Carte bancaire (merci de compléter) : Nom : ..... N° de carte bancaire : |_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../..... Signature :

A retourner accompagné de votre règlement à : Semic S.A.- Portfolio Hermann 1 - 4 Ter Boulevard Gabriel LAURIOL- 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14 - Fax : 02 51 86 17 31

[5. ÉPIQUE]

EDITORIAL

Un soir d'orage, avant la pluie, quelques gouttes d'encre tombent sur un carnet usé. Un éclair, la foudre, l'odeur de la poudre, et trois forgeurs d'images tendent leurs plumes droites, sur une page blême…
Il fait nuit noire, il me faut une bougie pour poursuivre leur(s) pas…
Dans l'ombre, maculée de traces, la page est devenue toile des sages, voile d'un bateau imaginaire, ou suaire d'une histoire à faire peur… L'encre est devenue parfum, et l'histoire s'agite dans sa robe de noir et de blanc, avant de s'envoler dans le premier frisson de l'aube…
Dans un soupir, le jour se lève. Et tandis qu'il s'étire au loin sur l'horizon, j'ai le sommeil au bord des yeux. Trois merveilleux conteurs retournent à leurs livres…
L'heure tourne, les sables caressent les journées d'étés. Les géants endormis frissonnent sous la brise. Sur le bureau, un vieux grimoire attend sous la poussière qu'on lui rende son souffle, qu'un héros de passage lui redonne la voix.
En attendant qu'arrivent les nouveaux chevaliers, je retourne à ma table...

A.E.

Ekllipse est une création :
Falhène Prod.
Conception et Rédaction :
Falhène Productions
Moca Croce
20140 PETRETO BiCCHiSANO
Tél/Fax : 04 95 24 39 25
Mobile : 06 15 73 32 08
E-mail : Ekllipse@hotmail.com
Rédacteur en Chef :
Aude ETTORI
Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT
Administration et Édition :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS
Tél : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 37 96
Directeur de Publication :
Henri-Claude PRIGENT
Directeur de Rédaction :
Patrick MANOUKIAN

Maquettiste :
Jaouen Bouvier
Rédacteurs :
Miceal Beausang
Jaouen Bouvier
Fred Grivaud
Michel Jans
J.C. Lebourdais
Tony Letrouvé
Philippe Mouret
Remerciements
Sergio Toppi
Arleston,
Didier Tarquin,
JL Mourier,
Eric Hubsch
Dominique Latil
et tout le Gottferdom
Mike Wieringo,
Todd Dezago,
Matt Haley
Nicolas Dessaux
Et Antoine Minczèles...

EKLLIPSE est publiée bimestriellement par :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France et en Navarre, en Belgique une fois aussi.

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

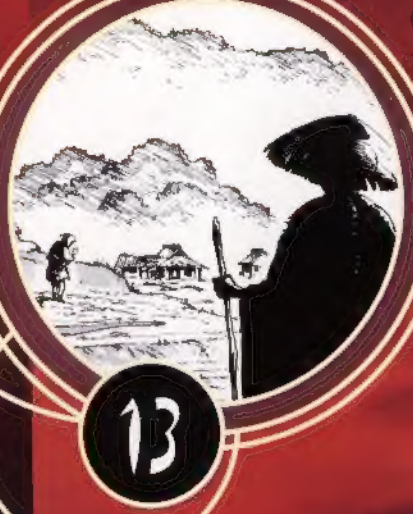
Contact publicitaire : Aude Ettori 04.95.24.39.25. Service abonnement : Philippe Moinet 02.51.86.14.14.

Tous droits réservés.

Commission paritaire en cours.
Imprimé en CEE.

SOMMAIRE

Soleil Levant



13

GUIDE DU ROUTARD-OTAKU
Le début d'une identité p. 10

Hisashi Sakaguchi
Pinceau au vent... p. 13
Une goutte roule, un trait rageur, le vent, la pluie, et puis l'amour, la guerre... Chaque ligne pose une note, compose un hymne à la vie. Sakaguchi, peintre du chant universel...

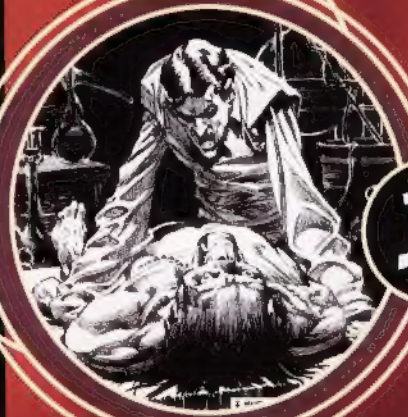
Zenith

25

GUIDE DU BÉDÉPHILE
Et son nom était Will p. 22

Sergio Toppi
Calligravures... p. 25
Comme on arrache un corps à la pierre, comme on lui vole un geste ou un regard. Comme on dresse ces étranges évadés de la matière dans la plus troublante des émotions... S'il y avait des sculpteurs de papier, Toppi serait le premier.

Soleil Couchant



37

GUIDE DU COMIC-ADDICT
Bienvenue au pays de la liberté d'expression... P. 34

Berni Wrightson
Un sang d'encre... p. 37
Une plume à la main, caché dans l'ombre de ses pairs, il traçait de tout petits traits sur de très grandes feuilles. Méticuleusement et tout à son dessein, il entretenait ombres et lueurs pâles d'histoires frissonnantes. Il était maître de l'horreur ...

SOMMAIRE

DOSSIER HEROIC FANTASY

"L'homme englouti par les villes nouvelles, tremblait dans ses nouveaux murs. Il était terrifié par des machines omniprésentes, dévoreuses d'âmes et de vies... Devaient renaître les héros, les mondes du mystère et de l'aventure où toutes les quêtes pourraient vivre. Le salut serait héroïque mais aussi fantaisiste ! "

59

TELLOS

Entre hommes-tigres et hommes-crapaud, l'aventure vous attend... *p. 59*

RECORD OF LODOSS WAR

Des elfes et des nains au pays du soleil levant *p. 54*

65

SCOTCH ARLESTON

Exploration chez le créateur de mondes... *p. 65*

Il pourrait vous inviter à dîner, mais ses amis les Trolls ne savent pas se tenir. Vous pourriez envisager une balade, mais la ville de Dandale n'est connue que des cartographes, et les forêts d'Opale sont trop mal fréquentées pour qui n'a l'âme éclairée.

RIEN QUE POUR VOS YEUX

A LA PAGE
On les a lus et ça nous a plu ! P. 6

BULLES D'AIR
Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc. P. 12, 21, 24, 36, 46

BULLE D'ART
Sandro Masin, dessinateur tout terrain... P. 73

PARALLÈLES : VISITE GUIDÉE DU CNBDI 2e
Le musée du troisième millénaire : Nicolas Dessaux ... P. 82

EXERCICE DE STYLE : MATT HALEY
Un "pin-up artist" discret mais remarqué... P. 86

PIXELS
Découvrez l'univers de Saga Frontier 2 P. 91

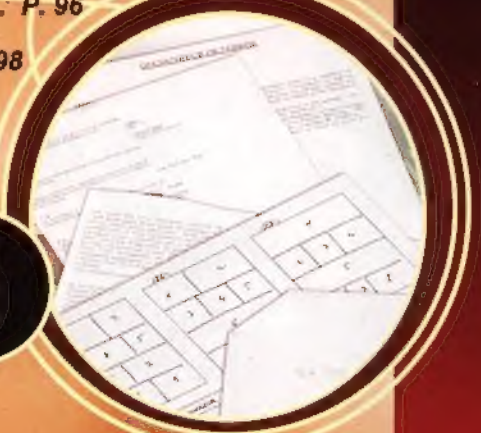
TACHES D'ENCRES
Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ... P. 96

(E)TOILE NUMÉRIQUE
Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet, P. 98

EN COULISSES : D. LATIL

Parole ! J'te raconte... *P. 76*

Scénariste depuis 95, Dominique a signé une dizaine d'épisodes de séries animées et déjà quinze albums chez Soleil. De passage par Aix en Provence, nous avons rencontré celui qui tisse les destinées de Mycroft, des guerriers, des amazones et de quelques autres... le temps de prendre une leçon de scénario.



76

Assailli de toutes parts, je scrutais l'extérieur. Partout ils se trouvaient... Aussi loin que porte le regard la horde attendait... Elle savait que l'heure viendrait, que la faim, la soif, n'étaient rien, comparé à ce qu'elle me réservait. Et soudain, comme une muraille enfoncée par l'engin de guerre, une étagère s'effondra sous le poids de l'envahisseur... C'est qu'il en sort des bédés chaque bimestre !!

Festivals exotiques

Valenciennes accueille le 1° festival de la bd américaine, les 4 et 5 novembre à l'Hôtel de ville. Sont attendus M. Wieringo, C. Pacheco, J. Ladronn, T. Daniel et S. Larroca... ☛

Les 7 et 8 octobre, le salon Bdexpo devrait accueillir, en plus du festival bédé, le Comicket et le Cosplay de Tonkam et Animeland. Porte de Champerret. ☛

Du 13 au 15 Octobre, Coyote et Maester présideront La 24e édition de Chambéry BD qui se place cette année sous le signe de l'écologie avec "100 crayons pour une marée noire".

Enfin Nausicaa!

Le très attendu Nausicaa de Miyasaki sera enfin disponible en français. Dès la rentrée vous pourrez donc savourer le premier volet de cette superbe fresque. À ne surtout pas manquer ! (Glénat) ☛

En proie au Sort

☛ Yu Watase, l'auteur de Fushigi Yugi, reparaît avec Ayashi no Ceres. On y rencontre Aya Mikage, une jeune collégienne qui mène une vie ordinaire jusqu'à ce que, lors de son 16ème anniversaire, sa famille tente de l'assassiner. Pourquoi est-elle ainsi frappée, et parviendra-t-elle à échapper au sort qui lui est reservé ? (Tonkam)

Clamp, c'est fini !

☛ Voici déjà paru le quatrième volet du superbe Trèfle, tandis que Clamp School Detective, s'achève cet été avec l'épisode 3. (Pika). Consolez-vous toutefois, Card Captor Sakura (Pika) devrait en être au tome 6 en octobre, et on peut espérer un 14ème X (Tonkam) avant 2001 !

Légende d'été

La Légende de Lemnear par Satoshi Urushihara, l'auteur de Chirality et Plastic Little, sera déclinée en trois volumes dont le dernier sort dès l'automne. Jolie princesse et grands héros séduiront les amateurs de grands yeux et d'habits légers. (Pika) ☛

Ils sont fous !

C'est avec désespoir que nous vous annonçons la sortie du Collège Kimengumi, aussi apppelé Collège fou fou fou. Les insupportables étudiants de cet endroit peu fréquentable, s'apprêtent à attaquer férocement vos zygomatiques. Lire la notice avant l'emploi (Tonkam) ☛

En famille

☛ Intime et discret, les états d'âme de Yoichi virevoltent dans les pages, à la recherche de sa mémoire. Le temps d'une veillée funéraire pour son père, l'homme fait la paix avec lui-même. L'apaisement est le dernier volet du Journal de mon père, par Jiro Taniguchi. (Casterman)

Dans ma librairie

☛ Album présente la statue "Cécile", inpirée du Sursis de J.P. Gibrat (Aire Libre), et réalisée par Attakus. Attention, il n'y en aura que 300 !
Paris 5ème 01 43 25 85 19

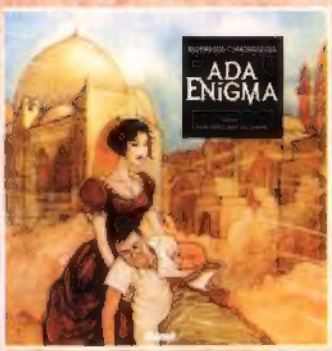
☛ Portfolio in extenso chez Cinéflash ; Guérinaud (les Striges) en liberté et en A3.
Les Essarts le Roi 01 30 88 90 22

ACTUS

ACTUS

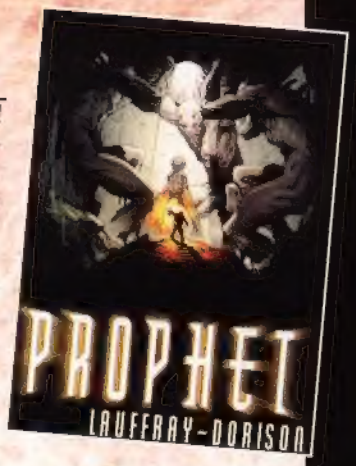
L'âme de L'Egypte

Après Immondys de Hulet, le défi graphique d'un format carré est relevé par Maingoval et Dutreuil.
Ada Ellington, une jeune aristocrate passionnée d'archéologie, va s'enfoncer dans le cimetière peuplé de recus du Caire, pour y pourchasser un spectre. (Glénat) ☛



L'Arlésienne !

Il ne faut jamais désespérer de rien ! Voici donc enfin le Prophet (Donson, Lauffray) chez les Humanos). Nomad 5 de Morvan et Savoia est reporté à la rentrée (Glénat)
Il faudra encore attendre un moment pour Paradis Perdu de Varanda, ou le Sasmira de Vicomte (espérés début 2001). Soyons philosophe : Plus on attend, meilleur c'est ! ☛



Différence

☛ Serge LeTendre, scénariste de la Quête de l'Oiseau du Temps se lance dans un nouveau récit, mais cette fois, aux portes du futur. Sur un dessin de Servain, on découvre une héroïne insolite : une petite fille dont les dons étranges sont en train de devenir un objet de convoitise mondiale. (Delcourt)

Impatience russe

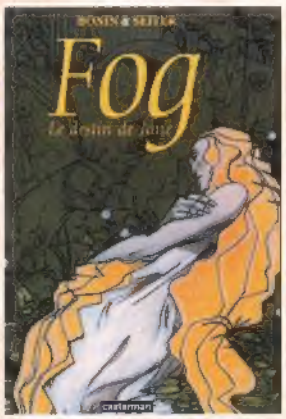
☛ C'est vrai qu'il y a des jours où il est long d'attendre ! L'heure tourne et rien n'arrive. Pas étonnant pourtant ! Si vous attendez le tome 4 d'Ibicus, par Rabaté il vous faudra encore un peu de patience ! puisque c'est le tome trois que nous annonçons !
(Vents d'Ouest)

Frontières...

Sur les pas furtifs des indiens, Swolf et Marc-Rénier, vous entrainent dans l'histoire d'un ex cow-boy et d'un photographe venu immortaliser les bons sauvages. Le voleur d'image découvrira bientôt toute la grandeur d'un peuple opprimé par une civilisation d'élégants aux mains sales... (Glénat) ☛

Crime et brouillard

Londres, dans les ruelles du dix-neuvième siècle résonne un cri d'effroi ! Quel est ce nouveau tueur qui semble frapper au hasard ? Entre les dix petit nègres et le fantôme de l'Opéra, l'énigme se conclue dans ce deuxième tome de Fog, par Bonin et Seiter (Casterman) ☛



Plume d'ange !

☛ Nouvelles visions de l'ancien siècle par Bernard Yslaire. La psychiatre Eva Stern continue son voyage forcé dans ses souvenirs. Y trouvera-t-elle les raisons de la disparition de son frère, et quel est donc cet ange qui lui envoie des messages ? (Les Humanoïdes Associés)

Voyages d'He Pao

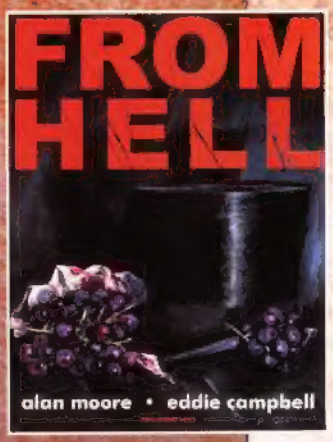
☛ Cette aventure qui fait suite à celles du moine fou, devrait vous permettre de découvrir le talent de Vink dans sa peinture d'un orient envoutant et dangereux.
(Dargaud)

Pleine Lune

Après un tour dans nos campagnes, Christophe Chaboute nous ramène en ville. Entre deux journées ordinaires, il dresse un portrait de la folie du quotidien, mais ça n'est rien encore, à coté de ce qui peut se passer un soir de pleine lune... (Vents d'Ouest). ☛

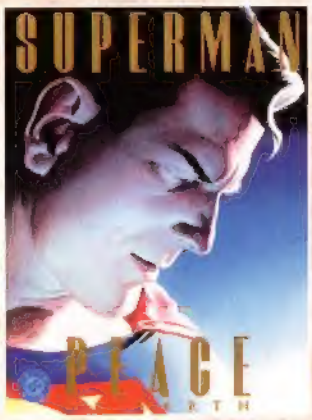
Le mois du Caza

Après de longues années d'attente, la série du Monde d'Arkadi de Caza sera enfin conclue ! Une édition remasterisée des premiers volets (le 2 dès octobre) nous permettra d'attendre les nouveaux albums.(Delcourt).
Pour tout savoir sur l'auteur, une nouvelle monographie à savourer !
(Mosquito) ☛



L'Enfer sur Terre

☛ Encore Londres, la ville qui au 19ème siècle, a vu naître le premier tueur en série de l'histoire passe sous la plume acérée d'Alan Moore. Sur un dessin d'Eddie Campbell, l'auteur nous jette sur les traces du fameux Jack l'éventreur. Cet énorme pavé est considéré comme un monument littéraire, à lire absolument !
À paraître à l'automne chez Delcourt



Paix d'un jour...

Peace on Earth, le recueil d'Alex Ross ressort en kiosque pour la rentrée. On y découvre un Superman à la limite de son pouvoir. Quel super héros pourrait prétendre résoudre le problème de la faim dans le monde ? (Semic)☛

Le mois des filles en Kiosque !

On est dans un mois heroic, aussi si vous n'avez pas encore eu l'occasion de le faire, mettez le nez dans Warlands, de Pat Lee et Adrian Tsang, une histoire à la mode dessin animé dont les personnages rappellent singulièrement ceux de Lodoss. Je vous rassure, la ressemblance s'arrête là ! (Génération Comics)☛

☛ Pour continuer dans la fantasy, et faire suite au dossier, l'édition française de Tellos 3 sera enrichie d'une histoire exclusive dessinée par Crisse ! L'auteur d'Atalante s'offre donc un petit voyage dans les comics pour vous conter l'histoire de Serra... (Semic).

Énergies nouvelles

☛ Une nouvelle maison d'édition présente ses albums sur vos rayons. Nucléa lance, pour commencer, deux séries cet été. Voyages futuristes et étoilés tout d'abord avec Aleph, dessiné par Dim D. et mis en couleur par Paitreau puis initiation médiévale aux côtés du célèbre Merlin, croqué par Lambert et Stambeco. Le cerveau derrière ces deux ouvrages se nomme Istin, et tous ces auteurs signent là leurspremiers pas dans la BD.

Hellgirl !...

Ghost 5 verra la rencontre de madame fantôme et d'un garçon d'enfer !
Pour une rencontre plus piquante encore, la couverture est une exclusivité signée Claire Wendling, et le scénario est de Mike Mignola (Semic)
Que demande le peuple ?
Des sous et des jeux !
Exaucé ! (garçon d'enfer) ☛

...Garçon d'enfer

☛ Tout ça pour dire qu'Hellboy sort en jeu vidéo chez Cryo.
Là, je vois rouge !
Quelle fatigue, faire deux fois le même mauvais gag, il faut au moins mettre ça sur le compte de la chaleur !
Pour les sous, faut pas rêver !

Un jeu en bulle ?...

Le langage universel est-il né ? La bulle va-t-elle révolutionner le monde autant que la roue en son temps ?
Je ne sais pas !
Mais une chose est sûre c'est que Vagrant Story, un jeu vidéo de chez Squaresoft a adopté le philactère pour faire parler les personnages ☛

...Jeux de papier

☛ Ceci-dit, les bédé parlent elles aussi de plus en plus souvent le jeu vidéo.
Après Lara Croft, ce même Vagrant Story sera adapté dès la rentrée chez Top Cow.
L'Amérique a-t-elle trouvé là le moyen de faire survivre l'industrie du comics en péril ?

Là d'où vient l'indien...

Rédacteurs et maquettistes usés de longues nuits blanches à vous remplir ces quelques pages, ont laissé passer un infâme oubli dans Ekllipse 4, pp. 72 et 73. Les plus Sioux d'entre vous auront donc reconnu dans l'interview, Michel Schetter, auteur de la collection Yin Yang.
Toutes nos excuses pour cet oubli involontaire qui ne saurait éclipser le respect que nous portons à l'auteur.

© Copyright Image, Sonic

Alpha Omega Librairie

L'autre Dimension de la VPC

Précommandes Comics :

$ à 7FF.

Abonnements US :

pour 6 n°achetés,
le 7ème offert

VPC

VPC

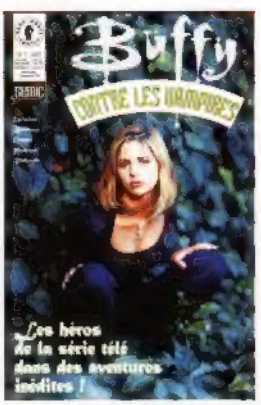
COMICS-TOYS

MAGAZINES, ARTBOOKS, JAPANIMATION, VIDEO-DVD imports, T-SHIRTS - POSTERS, GAMING-CARDS, TRADING-CARDS

IMPORT US - VF - BACK ISSUES

Achat, vente, neuf et occasion.
Semic, Marvel, Lug, Aredit, Mangas

Consultez en ligne nos listes des titres disponibles



Fax (33) 0 320 559 054 - 25, rue de la Clef - 59800 LILLE - Alpha.Omega@wanadoo.fr

Tel : (33).0 320 319 375

www.alphaomega.fr

CINE FLASH

2, rue de Bretagne - 78690 Les Essarts-le-Roi
Tél. 01 30 88 90 22 - Fax 01 30 41 63 97

- Achat & vente de BD neuves & occasion
- Affiches (Varanda, Mitton, Crisse, Buchet...)
- Ex-libris, carnets de croquis...
- Séances de dédicaces
- Exposition de planches originales et de dessins originaux
- Vente par correspondance
- Carte de fidélité, cadeaux tous les 1000F d'achat
- Marques-pages en tirages limités offerts pour chaque BD achetée

- Découvrez toutes nos nouveautés et nos bonnes affaires sur notre site **www.bdflash.com**
- Prochaines expos/vente : VARANDA - TANDIANG - JANOLLE Les dates et tout le contenu sur www.bdflash.com

Akira and Comics Zone

A NICE NEWS COMICS US/VF GOODIES TRADINGS

MARVEL

- AVENGERS (Capt. America, Antman, Falcon, Hawkeye, Kang, Tigra, Ultron, Vision, Wasp, Wonderman) ..... Tél
- FAMOUS COVER série 1 à 6 ..... Tél
- MODERN AGE (Black Bolt, Capt Britain, Shang Chi, Wolverine) 419F
- GREATEST MOMENTS (Bullseye + Electra) & (Dark Phoenix + Cyclops) 119F
- J.L.A série 3 & 4 ..... Tél

BUST MARVEL BOWEN

Red Skull, Black Bolt, Mole Man, Iron Man II, Hulk, Thor, Ant Man, Man-Thing, Iron fist, Magneto, SCARLATE, Wolverine 25th anniversary, Deadpool II, Vision, Nightcrawler Colossus, Apocalypse ..... Tél

BUST

WITCHBLADE LTD 5000 ex . 1/6ème - NOUVEAU ..... Tél

ATTAKUS MARVEL COLLECTION

THE HUMAN TORCH (999 ex, 18 cm) 295F
THE THING (999ex, 18 cm) 460F
HULK (999ex, 21 cm) 460F

Disponible tout le catalogue , pour toute information merci de téléphoner

STATUES

FRAZETTA death dealer & Barbarian ..... Tél
DAREDEVIL rouge ..... Tél
THE PUNISHER - NOUVEAU ..... Tél
WITCHBLADE MINI STATUE ..... Tél
DR DOOM / FATALIS ..... Tél
DANGER GIRL - Abbey Chase - NOUVEAU 1549F
DAWN 10 th exclusive - NOUVEAU ..... Tél
SLEEPY HOLLOW headless horseman - made in Japan ..... Tél
TRIGUN vash the stampede - NOUVEAU ..... Tél
SUPERMAN GOLGEN AGE - NOUVEAU ..... Tél
VAMPIRELLA SNOW GLOBE - 3000 ex - NOUVEAU ..... Tél

TODD MC FARLANE

- MATRIX - série 2 - NOUVEAU ..... Tél
- MATRIX - two pack - Néo vs Smith ..... Tél
- MATRIX - 12 inch Néo et trinity ..... Tél
- CRIMSON – la collection des 4 personnages ..... Tél
- SPAWN SERIE 17 - Spawn, Malebolgia, Tiffany, Médiéval Spawn, Simmons, Clown ..... Tél
- DARKCHYLDE ..... Tél
- KISS ALIVE 1976 - NOUVEAU ..... Tél
- N.H.L. PLAYERS association I- 6 personnages - NOUVEAU ..... tél
- MOVIE MANIACS SERIE 3- Ash, Snake, Edward, Fly, Blair Monster - NOUVEAU ..... Tél
- MOVIE MANIACS 3 DELUXE KINK KONG & THE THING Norris et spider ..... Tél
- MOVIE MANIACS 18 inch Freddy et Michael - SPECIAL EDITION ..... Tél
- MOVIE MANIACS série 1 ET 2 ..... Tél
- WHERE THE WILD THINGS ARE- 6 personnages - NOUVEAU ..... Tél
- MC KENZIE BROTHERS la collection - NOUVEAU 349F
- SLAPSHOT HANSON BROTHERS la collection - NOUVEAU 459F

VIDEO GAME FIGURES

- FINAL FANTASY 8 – GUARDIAN FORCE série 1 et 2 - (Gilgamesh, Diabolus, Shiva, Baharnut, Odin, Siren) 249F

* Sur ces articles transport forfaitaire de 19 F

- FINAL FANTASY - BANDAI - Squall, Rinoa, Cipher etc 99F

SPÉCIAL LARA CROFT

Avec le crocodile ou le Doberman 115F
Avec le mutant ou le tigre des neiges - NOUVEAU 115F

STAR WARS - LA TRILOGIE & EPISODE 1

- La Trilogie & épisode 1 ..... Tél

ACTION FIGURES

- THE SIMPSONS - NOUVEAU ..... Tél
- KABUKI 1 & 2 ..... 149F
- SIN CITY DEATH ROW MARV ..... Tél
- MAD MAX the road warrior ..... Tél
- ROB ZOMBIE 179F
- WCW RING FIGHTER - (Scott, Sting, Golberg, Bret) 279F
- SILENT SCREAMERS - (Oriock, Knock, Caligan, Cesare) ..... Tél
- PUPPET MASTER MOVIE - (Blade, Shooter, Tunneler, Pinhead, Torch, Jester) ..... Tél
- RURONI KENSHIN ..... Tél
- VAMPIRELLA - NOUVEAU 149F

DELUXE FIGURINES

- SPAWN III et SPAWN IV ..... Tél

PROMOTIONS* - 25 %

- AUSTIN POWER - série 2 ..... 119F – 79F
- AUSTIN POWER "Dr Evil & Mini Me on bike" ..... 245F - 189F
- THE TENTH "Grave, Lastic" 99F
- DARKSTALKER - la collection des 6 personnages ..... 379F – 279F
- DANGER GIRL "Major Maxim" ..... 119F – 89F
- CRIMSON "Isseth, Joe" ..... 119F – 99F

(frais de transport payant : 15 F par figurine)

COLLECTION COMPLÈTE*

- CURSE OF THE SPAWN, MOVIE MANIAC - SÉRIE 2 - BUFFY - DARKCHYLDE ..... Tél

* Dans la limite des stocks disponibles.

DEMAT !!!
TRANSPORT GRATUIT

Envoyer votre commande sur papier libre et votre réglement à l'ordre de :

AKIRA - 2, RUE ST SIAGRE - 06000 - NICE

☐ Chèque bancaire / postal ☐ Mandat - cash ☐ CB

Offre valable sur le continent et la Corse. Pour toute information, téléphonez au 04 93 80 63 32, magasin ouvert tous les jours de 14h à 19 - Merci d'indiquer votre téléphone en cas de rupture sur un article.

N HESITEZ PAS , NOUS CONTACTER !!!!

En ce qui concerne la bande dessinée, le Japon s'est inspiré de bien des horizons, du vieux continent jusqu'au nouveau monde. Pourtant, et comme à son habitude, le pays du soleil levant réussit avec succès à s'en détacher et à créer du neuf, au "format" japonais, puisant ses sources de multiples contrées.

Routard Otaku

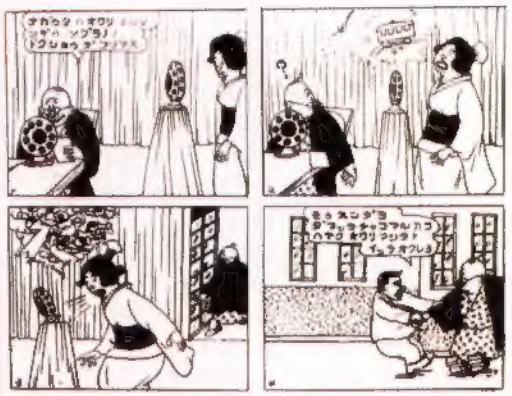
5. INSPIRATIONS

Si Kitazawa a importé un vent de donuts au pays des sushi (*voir Ekllipse 04*) ; il est le pionnier de ce mouvement mais pas son unique acteur. Tout comme lui, Ippei Okamoto, Sakô Shishido, Yutaka Asô et bien d'autres se sont rendu en Amérique et ont adapté de différentes façons les apports qu'ils en ont retiré. C'est dans ce sens qu'est créée la fondation Nihon Mangaka Kyokai en 1932. Elle regroupe des auteurs qui ont pour mission d'étudier et de tirer un maximum d'enseignements de la bande dessinée étrangère.

VENTS D'EST ET D'OUEST

On peut discerner parmi les auteurs japonais différentes tendances. La première a introduit l'art américain au Japon avec succès sans prendre de liberté par rapport à celui-ci. Un des exemples des plus frappants est celui de Okamoto. Sorti de l'école des beaux-arts de Tokyo, il travaille, dès 1912, pour le journal Asahi Shimbun auquel il fournit des dessins satiriques politiques et sociaux. L'un de ses titres phares est **Nakimushi dera no Yawa** (*Légendes du temple de Nakimushi*) qu'il réalise en 1921.

Cette même année, il visite l'Amérique et tout particulièrement New York, et découvre avec émerveillement les Sunday Funnies. Il constate les différences culturelles et reste coi devant le rire innocent des américains et l'ampleur de l'impact social qu'atteint le comics. Il rapporte : « (...) des gens disent même que le comics a remplacé l'alcool, c'est comme une consolation pour les travailleurs depuis la prohibition.». De retour au Japon en 1922, il a dans ses bagages des titres comme **Bringing up Father** de George Mac Manus (*La famille Illico*) ou **Mutt & Jeff** de Bud Fisher. Il décrira ces titres dans le journal Asahi pour le plus grand bonheur de ses lecteurs. Le premier sera d'ailleurs publié ultérieurement en feuilleton dans un nouvel hebdomadaire dès novembre 1923, le Asahi Graph. Les dessins de Jiggs and Maggie, les deux protagonistes, sont de Mac Manus et ne subissent pas de modification. Seuls les textes sont repris en japonais pour rendre la lecture plus abordable. C'est un franc succès.



Ci-dessus, à son habitude, Nonki na Tôsan a un nouveau job, il est présentateur de radio et ne le restera visiblement pas longtemps.

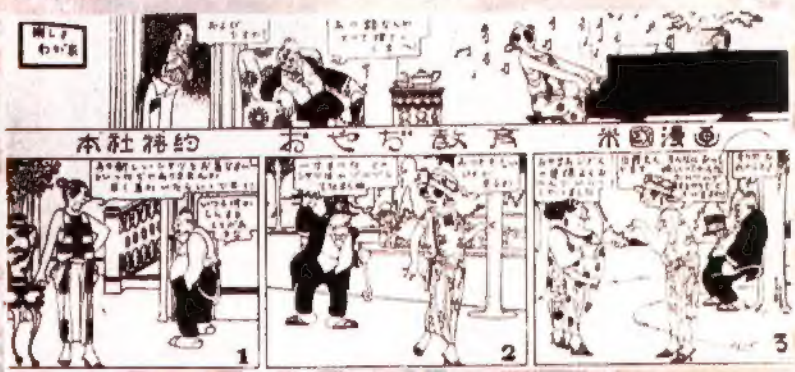
INDEPENDANCES

La seconde école se détache également du dessin traditionnel nippon mais prend plus de recul avec les différentes influences qu'il a pu subir. Ses adeptes créent de nouveaux titres plus originaux dans cette lignée.

Encadré, Autoportrait d'Ippei Okatomo à San Francisco. Comment dit-on crabe en Anglais ?

A gauche, Bringing up Father original. Jiggs cherche à rejoindre ses amis au bistrot alors que sa famille tente de s'élever dans la société.

A droite : version nippone, à l'exception de la couleur, le graphisme est identique.



A droite Amour pensif de Kitagawa Utamaro, 1970 Estampe traditionnelle, on retrouve les motifs traits et masses

Ci-contre, En 1931, *Yonn Shosei* de Kiyama qui vecu plus de 20 ans à San Francisco. L'intention est bonne mais les barrières culturelles interferent si rapidement

Ainsi, après le terrible tremblement de terre qui, en septembre 1923, tua plus de 100.000 personnes, un éditeur demanda un journal qui puisse remettre un peu de joie aux cœurs des japonais. C'est pourquoi Yutaka Aso publie en 1924 une nouvelle série intitulée **Nonki Na Tôsan** (*Papa cool*) en s'inspirant d'un titre américain à succès

Nontô, le héros un peu simplet de cette série, est perpétuellement confronté aux tracas de la vie quotidienne, d'où l'attachement des lecteurs qui peuvent s' identifier à lui.

L'influence de Bringing up Father est majeure, on peut même dire en toute objectivité que Nonki Na Tôsan en est une reproduction. Hormis les lunettes et les sandales typiquement japonaises que porte "Papa Cool", le personnage principal est très ressemblant au héros du titre américain. Mais en le faisant évoluer dans la vie quotidienne japonaise et en représentant des personnages plus effacés, il s'est adapté à son nouveau lectorat. C'est un succès sans précédent et les dérivés ne se font pas attendre : compilations, jouets, poupees, linge et adaptations radiophoniques. Qui a dit que les Américains avaient inventé le merchandising ?

PAR DELA L'ESTAMPE

Bien que les auteurs se dirigent dans des directions différentes, il y a un point commun à tous ces titres : un graphisme différent de l'estampe traditionnelle. Celle-ci vise à créer un rendu de matière avec un simple pinceau. Elle utilise donc volontiers les traits et les lignes, les aplats et les taches.

Son utilisation change sensiblement et seuls les traits et les lignes restent présents dans le manga des années vingt à trente. Les aplats et les taches seront, quant à eux, remplacés majoritairement par la trame : la technologie débarque au pays de la tradition.

Le manga conserve pourtant certains de ces aspects passés Par exemple, les paysages et les costumes sont encore souvent abordés de façon traditionnelle. Il en va de même pour l'utilisation de symboles redondants, fleurs de cerisier, lotus, soleils et autres formes géométriques sont multipliés pour donner une texture aux ombres, murs et vêtements

On retrouve donc un graphisme assez épuré ainsi que la disposition classique en quatre vignettes aux cases numérotées pour rendre la lecture plus aisée

POLEMIQUES

La critique politique reprend de plus belle dans le monde de la bande dessinée. Imprégnée de la révolution russe de 1917, la critique du capitalisme fait rage. Il faut comprendre que durant les années vingt à trente, être un dessinateur de manga signifiait également être marxiste.

Toujours inspiré par *La famille Illico* qu'il parodie, Masamu Yanase crée en 1929 le titre **Kanemochi Kyôiku.** Il y dénonce la corruption et l'enrichissement du patronat au dépens des employés. Il subit alors, comme tous ses confrères engagés, une forte répression des dirigeants politiques nippons.

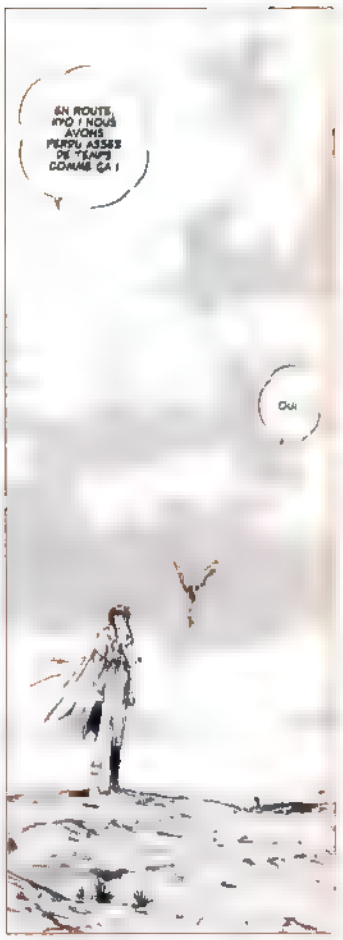
Dans les années 20 à 30, la censure ne fait que s'appesantir sur le manga. Couverte par la loi Orwellian sur la *«préservation de la paix»*, la police gouvernementale multiplie les arrestations dans les journaux, interrogeant et allant parfois jusqu'à la torture. La répression concerne aussi bien les auteurs que leurs éditeurs. Pour remédier à cela, et en réponse aux nombreuses intimidations, il se développe une lourde autocensure et les auteurs se regroupent en *«associations»*. Ils se tournent par conséquent vers des œuvres au genre plus neutre comme l'est le livre pour enfants. Ceci dit, celui-ci ne restera pas vierge de toutes influences.

K.Jaouen

Ci-dessous, Kanemochi Kyôiku de Masamune Yanase. Cet artiste dépeint les différents gouts musicaux que peuvent avoir le patron dans so[illegible] et les gens [illegible] dans [illegible]

DARK ANGEL

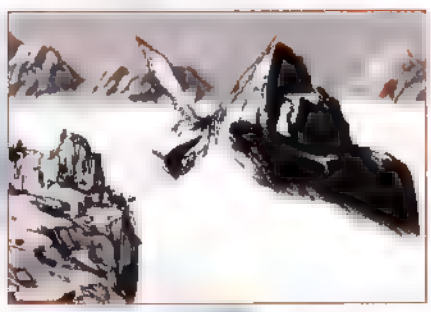
Kia Asamiya



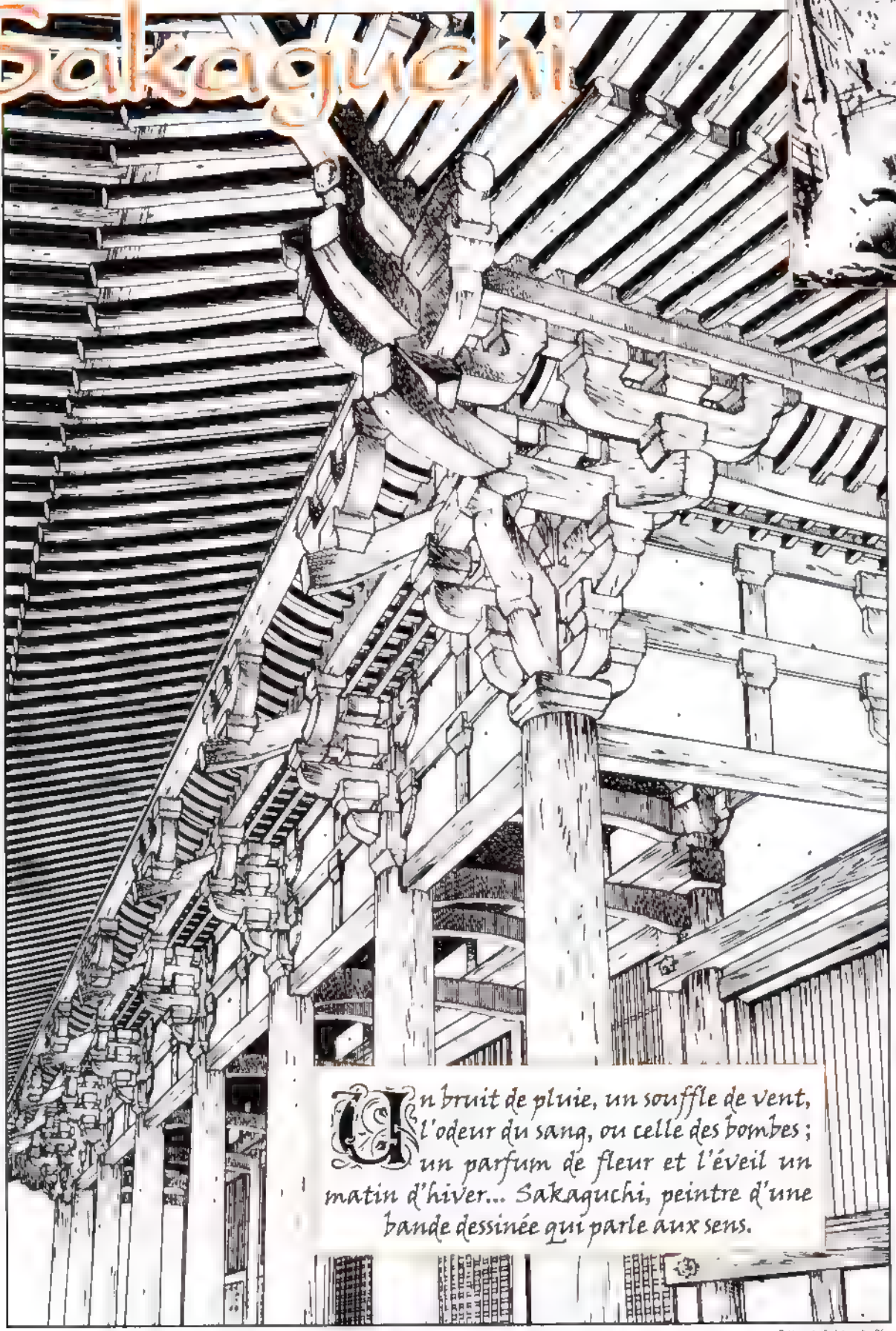
Dans un univers pétrifié de décors escarpés comme de coutumes séculaires, dans un monde où l'épée fait loi et où les clans veillent jalousement sur leurs frontières, que pourrait-il arriver de mieux qu'un nouveau chevalier dépourvu de sens de l'orientation ?
Si l'action démarre sur la quête de Dark qui cherche à mériter son sabre vermeil, la saga va rapidement prendre une dimension plus vaste. C'est une véritable fresque héroïque qui va peu à peu se dérouler, délaissant parfois le héros pour se concentrer sur un univers étrange et paradoxalement cohérent.

Asamiya, auteur culte du dérangeant Silent Moebius et du polar dynamique Steam Detectives, est aussi à l'aise dans des scènes de duels ébouriffantes que dans la peinture naturaliste d'un paysage. Il nous invite avec Dark à secouer ce monde en apparence figé et a en extraire les richesses cachées.

Dark Angel
Génération Comics, 00

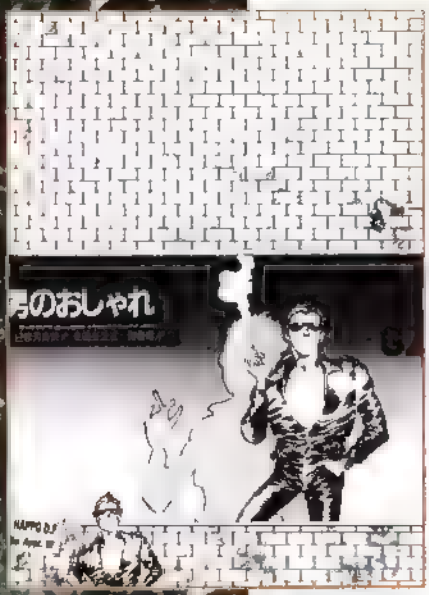


Hisashi Sakaguchi



Un bruit de pluie, un souffle de vent, l'odeur du sang, ou celle des bombes ; un parfum de fleur et l'éveil un matin d'hiver... Sakaguchi, peintre d'une bande dessinée qui parle aux sens.

© Hisashi Sakaguchi 96



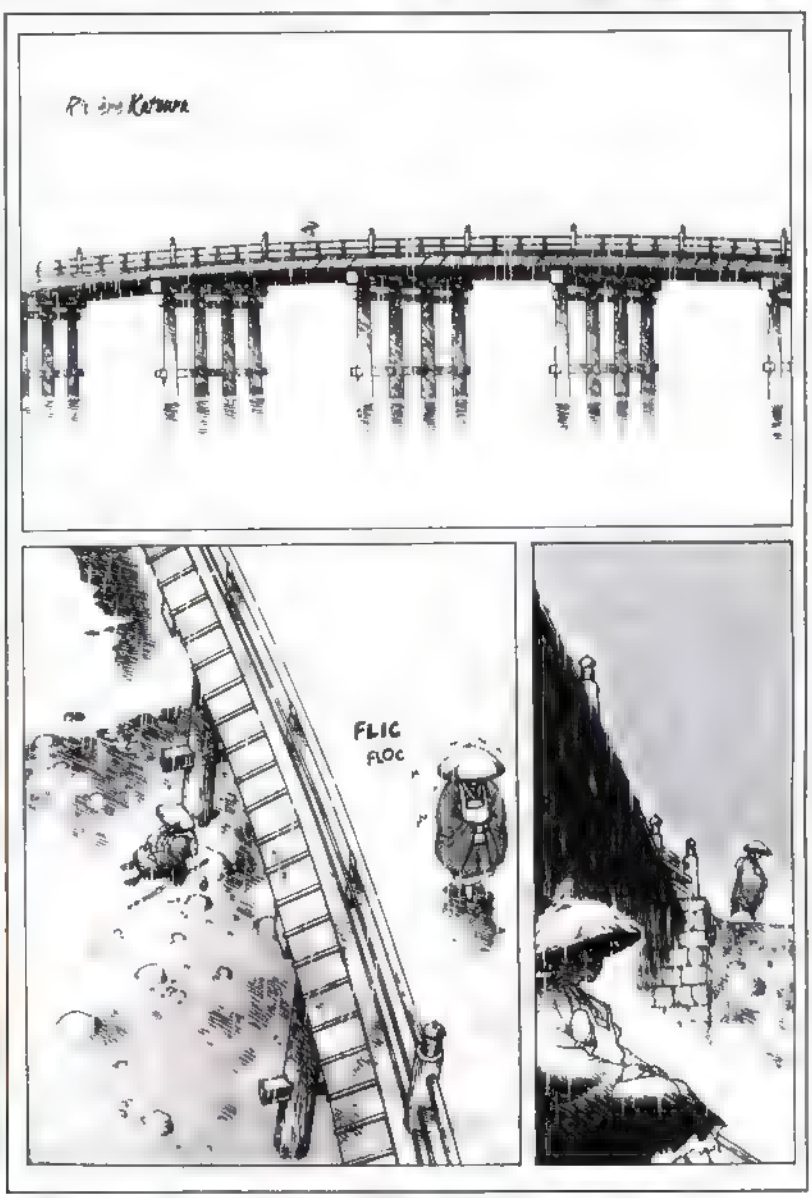
Précoce, Hisashi Sakaguchi entra, dès l'âge de 17 ans à Mushi Prod (*mushi signifie insecte, le studio d'animation d'Osamu Tezuka. Mais au Japon, la valeur n'attend pas le nombre des années. Après ses classes dans l'animé, le jeune Hisashi s'est lancé dans le manga. Qu'il s'agisse d'une fable d'anticipation sur la poursuite d'une puce électronique au corps de sirène, des aventures d'un jeune résistant slovène face à l'envahisseur nazi ou de la longue marche vers l'éveil d'un bonze très particulier dans le Japon du XVème siècle, il construit des récits structurés et fouillés qui ont le don de surprendre et de captiver.

Un temple pour apprendre

Formé à l'école de l'animé, Hisashi a participé, dès 1969, à des animations comptant parmi les premières du genre. Il a ainsi fait ses armes de jeunes dessinateur sur des séries comme *Astro Boy*, *Le Roi Leo* et *Princesse Knight*. Mais son sejour à Mushi, lui aura surtout permis d'observer et d'apprendre du travail du «fondateur du manga moderne» Osamu Tezuka. Ce précurseur, qui est aussi un auteur très productif, a su aborder tous les sujets pour delivrer un message humaniste. Il publia ainsi des sagas audacieuses dont les thèmes semblaient jusque là réservés à la littérature.

Cette personnalité n'a pu manquer d'influencer de nombreux mangaka, elle a donc laissé aussi des traces sur Sakaguchi. Après s'être fait la main sur un court récit de yakuzas, il se lance donc dans des projets fort ambitieux, en intégrant la forme des récits longs de l'école Tezuka. Dans des fresques d'une ampleur impressionnante (près de 1200 pages pour Fleur de Pierre, et 1400 pour Ikkyu), il décrit de grands destins. Il prend soin d'ancrer ses récits dans l'Histoire, tout en apportant ses réflexions humaines sur la vie, la mort ou le bonheur.

Hisashi a su pleinement profiter de son apprentissage : il maîtrise, avec une palette de virtuose, les arcanes du dessin et de la peinture. Ses images se situent à mi-chemin entre l'estampe et le manga moderne et c'est avec une audace sans cesse renouvelée qu'il va secouer les carcans des genres, en imposant son rythme. Ces récits très denses échappent ainsi totalement à la monotonie qu'on pouvait redouter.



"Il aborde de nombreux thèmes tout au long de cette courte carrière, mêlant l'histoire, tout en apportant son point de vue humaniste sur la vie, la mort et la technologie..."

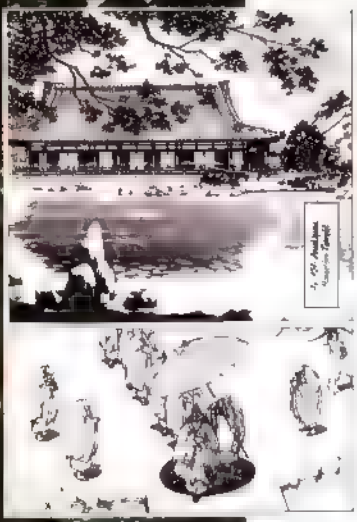
S'il n'est connu que pour trois titres, ces derniers ne l'ont pas moins fait entrer au panthéon des mangaka.

Trois paroles

Dès son premier titre, l'auteur va placer la barre haut. Déjà, par son titre, **Fleur de Pierre** se démarque des récits d'aventure historiques tels qu'on les connaît. Les 7 pages d'ouverture entièrement peintes, et sans autre phylactère que le «tuip» d'un oiseau, affirment le ton atypique, la recherche artistique et philosophique du récit. L'histoire va se construire autour de deux jeunes slovènes, arrachés à leur avenir par la deuxième guerre mondiale. Le garçon, Knio, n'aura d'autre recours que d'entrer dans la résistance, tandis que son amie Fi, n'échappera à l'horreur d'un camp de concentration que pour devenir la poupée d'un nazi nostalgique. Tous deux traverseront les affres de l'adolescence amplifiées par la violence du conflit. Leurs errances sont le prétexte d'un retour sur l'Histoire et l'auteur prend lui aussi parti en montrant sans détours une violence exacerbée et absurde, peignant des planches à la limite de l'intenable.

Pour sa seconde œuvre, l'auteur retourne à plus de légèreté, mais sans délaisser la réflexion. **Version** commence comme un polar tout ce qu'il y a de classique. Des coups sont frappés à la porte vitrée d'un privé, Mitsuro Happo, «Hap» pour les intimes. Cependant, ici, pas de mari volage à traquer pour notre gentil loser. Le client est un scientifique qui recherche le créateur d'une expérience trop bien réussie. Une jeune femme indépendante (et non une secrétaire potiche), Eiko Higure, qui va le seconder pour retrouver son savant de père. Le criminel, lui, a des allures de gourou de secte new age. S'il y a une légèreté de ton, elle n'implique pas une absence de contenu. Une réflexion poussée sur la biotechnologie amène à un débat riche de sens sur l'écologie et le sens de l'existence : l'auteur ne dessine pas pour ne rien dire.

Enfin Sakaguchi a réalisé une œuvre magistrale, qui est aussi la dernière de sa courte carrière, puisqu'**Ikkyu** a été achevé quelques jours à peine avant son décès. L'histoire échappe totalement aux standards du récit médéval. Pas d'inépuisables duels de samouraïs ou de ronins, mais un scénario qui relate le parcours unique de l'illustre «moine fou». Dans le Japon du XIVème siècle, Iyono Tsubone, dame de compagnie en faveur à la cour, est remplacée par une jeune courtisane. Bannie, elle donne naissance à un fils illégitime

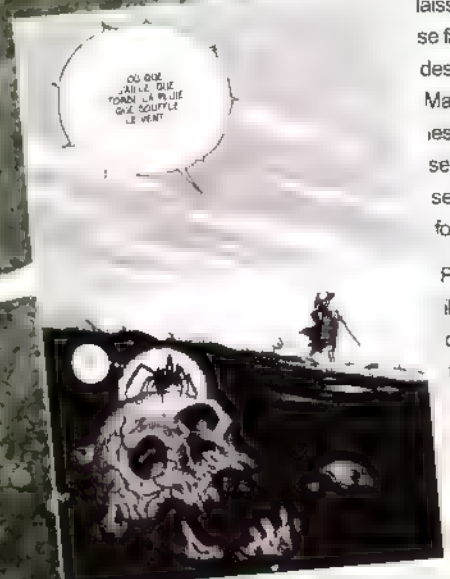


de l'Empereur Gokomatsu : Shuken, le futur Ikkyu. Craignant que ce fils bâtard ne soit la cible d'un assassinat politique, elle le place dans un monastère renommé. Sachant qu'il ne reverra sa mère que s'il devient un bonze accompli, l'enfant tente de rentrer dans le moule très strict qu'on lui impose. Mais très vite, son esprit vif et indépendant le pousse à chercher l'éveil ailleurs. Réfractaire à l'autorité, curieux de tout, c'est à contre-courant qu'il va partir sur les routes dans un siècle secoué par la guerre et la famine. Sa philosophie originale et proche du peuple finira par influencer toutes les écoles bouddhiques.

Mandala

Les mangas de Sakaguchi constituent une véritable encyclopédie d'expériences graphiques. L'artiste était réputé pour pousser toujours plus loin l'expérimentation formelle. Quand il est passé de l'animé au manga après des années de travail acharné, il maîtrisait déjà la plupart des techniques connues. Aussi avait-il systématiquement recours à celle qui servait le mieux à chaque scène : cadrage cinématographique, jeux de perspective ou emploi de trames. Ses vignettes peuvent être tantôt étirées, tantôt rétrécies quand elles conservent un bord ! Entre les vignettes, comme à l'intérieur des cases, les dessins peuvent être mis en valeur par le contraste avec un aplat noir ou une réserve blanche. Le delié de son trait laisse penser qu'il a aussi dû se faire plaisir en se lançant des défis de représentation. Mais Sakaguchi multiplie les effets, sans qu'ils nuisent à la cohérence de l'ensemble, pour donner une force à chaque image.

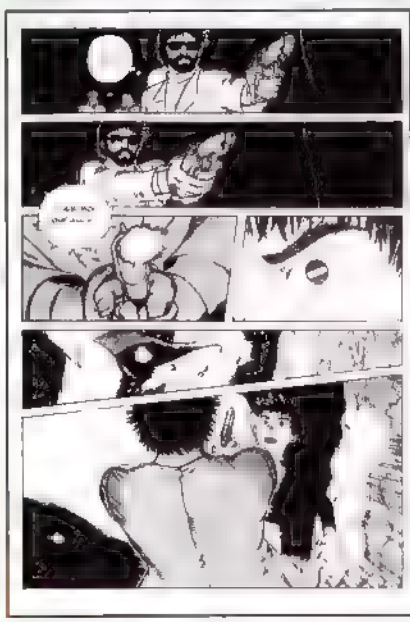
Pour obtenir ces résultats, il ne se limite pas aux clichés et refuse le stéréotype oriental du lotus



© Hisashi Sakaguchi 96

"Les cadrages serrés autour d'un même plan confèrent l'impression d'un arrêt sur image, et l'instant figé contient l'explosion de violence au lieu d'en exacerber la vitesse..."

sous le cerisier. Ses images sont riches en symboles et en métaphores inspirés du bouddhisme. Dans Ikkyu, alors que le destin est représenté par une araignée menaçante, la force vitale est traduite graphiquement par la spirale d'une tornade



Ce motif est repris dans Fleur de Pierre par un tourbillon giratoire de feuilles et par un maëlstrom d'écume en forme de conque dans Version

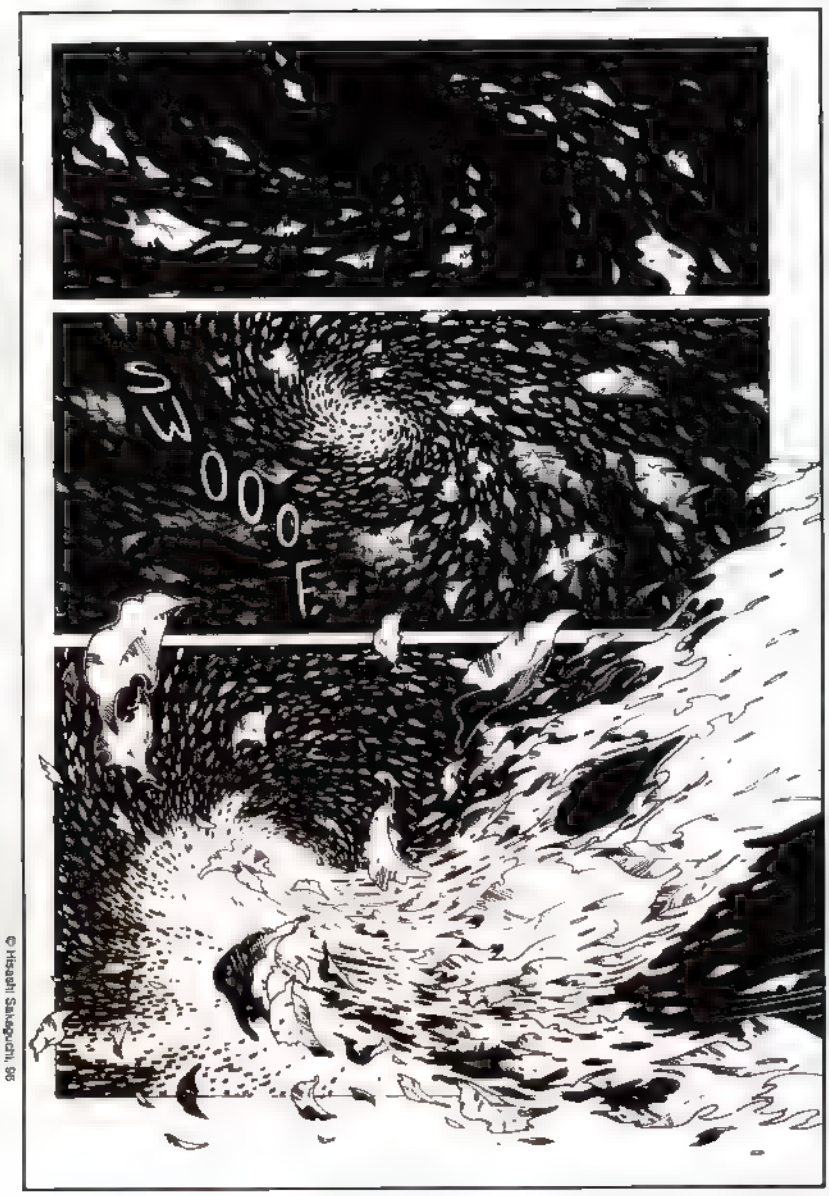
L'auteur ne méprise aucune influence, et le jeu des ombres dans Fleur de Pierre tend parfois vers l'expressionnisme ou le clair-obscur italien. Le lecteur averti pourra s'amuser à retrouver des hommages aux grands peintres classiques. Ainsi se sont glissés dans les pages un Angelus de Millet, une vague au large du Fuji-Yama d'Hokusai, et de quelques tableaux de la Renaissance italienne, représentant des scènes bibliques (!).

Mantra

Ainsi l'œil est indéniablement séduit par son esthétique. Mais Sakaguchi sort surtout du lot par sa maîtrise de la gestion des rythmes. L'opposition de passages rapides à des pauses, moments contemplatifs, est l'une des clefs de la narration du manga que l'on attribue à Tezuka. Mais Hisashi nous révèle qu'il y a plus d'un moyen de la mettre à profit. L'alternance de moments d'action et la succession de cadrages serrés autour d'un même plan est un procédé avéré pour atteindre des effets d'arrêt sur image. L'instant figé contient l'explosion de violence au lieu d'en exacerber la vitesse. Ainsi, dans le face à face entre Krilo et son frère Ivan, un montage cinématographique serré donne à une pleine page valeur de tableau tragique

Mais Sakagushi va surtout magnifier ces temps suspendus en opposant, non pas un ralenti dans une action, mais plusieurs actions simultanées dont la dimension événementielle s'oppose. Par exemple on verra se succéder des scènes d'actions fulgurantes avec une peinture placide de la nature, qui vont dérouter le lecteur en provoquant un sentiment de déséquilibre ou de déphasage. Ainsi, dans Ikkyu, les scènes de batailles magistrales qui laissent à l'ellipse le soin de combler le vide entre des flashes stroboscopiques, contrastent régulièrement avec une pleine page de sérénité. Ces moments de recueillement vont alterner sans perdre pour autant de force dramatique.

L'auteur manie le difficile art du mâ, (la pause) pour mieux faire passer la portée universelle de son message philosophique. En peignant le désespoir ou l'éveil du bonze dans une nature épurée, il convie régulièrement son lecteur à profiter de ses sensations pour se mettre à l'écoute du monde. Il invite à profiter du temps présent, ou, comme l'exprime Ikkyu face à l'angoisse de Momiji : «à naître tous les matins». Le plaisir simple d'une brise légère vivifiant une chaleur accablante, d'une plongée dans la nostalgie de l'enfance, de la vision d'un banc récompensant une marche harassante, vont venir se heurter aux images dures de la violence quotidienne et leur rendre une vraie valeur



© Hisashi Sakaguchi, 96

Sanctuaires Temporels

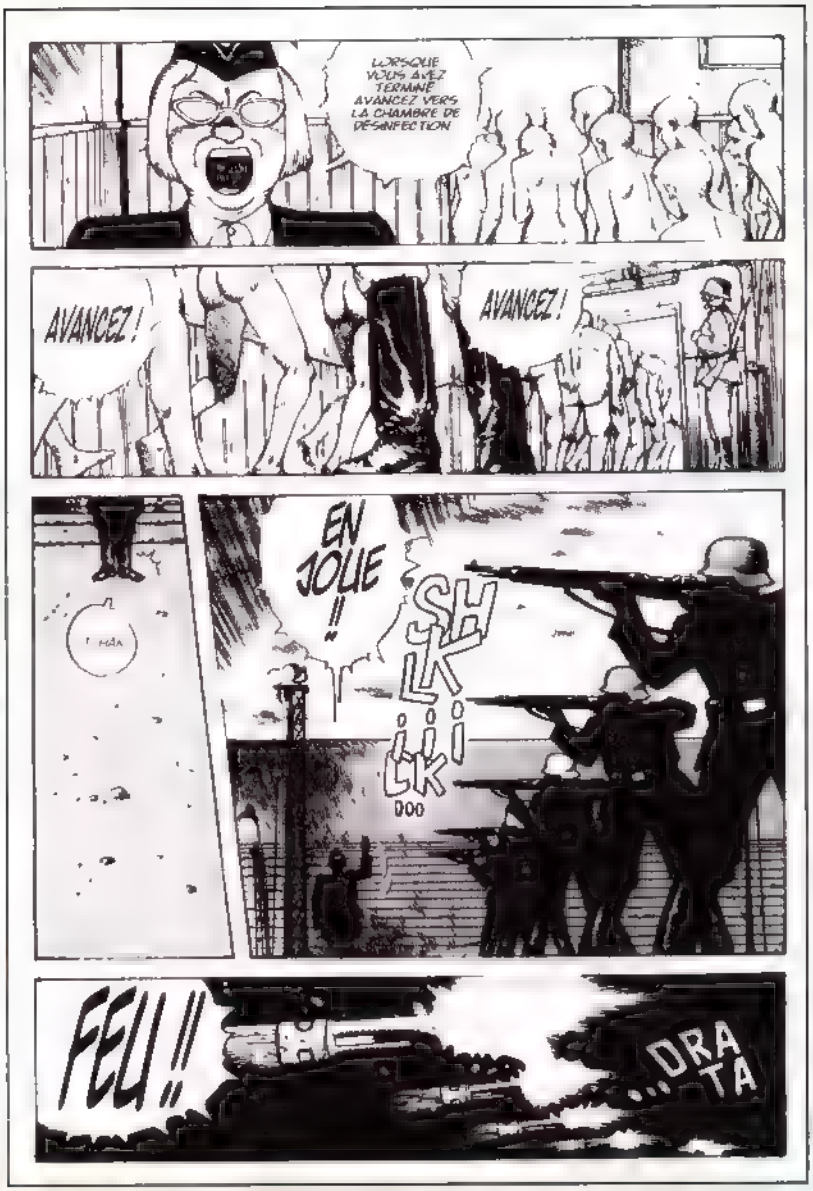
C'est un constat étonnant d'ailleurs qu'Ikkyu éternel provocateur errant sur des chemins de guerre ait pu survivre plus d'une journée. Il traverse pourtant indemne les massacres, inondations et autres catastrophes qui sèment la désolation dans son époque. L'explication réside peut être dans le fait que le bonze, dans sa longue quête de la sérénité est sorti du temps de l'action. Il appartiendrait alors au monde des paysages dépouillés des grandes étendues sauvages et de l'intimité des maisons de plaisirs. Fréquentant surtout des êtres empreints de douceur : enfants, femmes, pêcheurs, il est défini comme l'opposé du samouraï. De la guerre, il ne voit que le résultat : le calme mortel des champs de bataille.

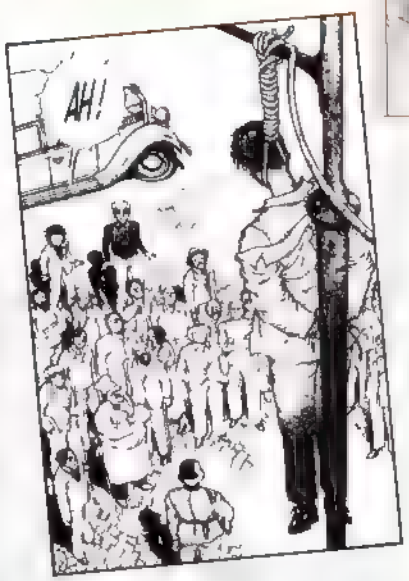
Cet aspect intouchable du bonze dans le temps de la guerre, tranche avec la vulnérabilité des enfants de Fleur de Pierre, pris dans la tourmente du conflit de la deuxième guerre mondiale. Eux ne peuvent trouver de refuge face à la violence. Il est autant en danger dans la magnifique propriété du nazi que dans un camp, ou que Krilo dans les collines croates. Leur seule force réside dans une communion spirituelle que l'artiste exprime par des contrastes temporels. En figeant les personnages dans leurs drames respectifs c'est par le graphisme que l'artiste les rapproche. A l'exception de ces moments privilégiés, ils sont perdus dans le vertige temporel que leur impose l'Histoire.

Pour donner vie et sens à l'Histoire, Sakaguchi va donner une épaisseur à chaque aspect de la vie quotidienne autour de ses héros. Ainsi dans Fleur de Pierre, il ne se contente pas de décrire sans concession l'absurdité de l'idéologie du Reich, il révèle également l'ambiguïté d'un conflit qui voit naître des traîtres au sein de la Résistance et des collabos pro-nazis parmi les victimes. Il peindra autant de personnages secondaires que nécessaire, pour mettre à jour une mentalité générale favorisant délation, pillage et marché noir et donnera à son récit une dimension globale et réaliste. Tout au long de sa vie Ikkyu qui a fait le choix de partager la misère et la pauvreté des plus humbles, croisera les seigneurs et les prêtres avides. Le récit, ponctué de dates et de faits historiques, amènera sans cesse les malheureux au contact des puissants. Chaque bataille souligne les conditions de vie déplorables des paysans, mais aussi celles des enfants et des femmes vendus ou réduits au commerce de leurs charmes. Ce sont ces confrontations qui susciteront l'indignation et l'écœurement du bonze et qui feront de lui l'homme si particulier et si attachant que Sakaguchi a choisi de montrer.

En réalité, l'auteur parachève sa mise en abyme en ancrant ses personnages dans le cours d'un récit écrit par l'Histoire. Ces derniers, spectateurs impuissants de ces tourments, vont devenir le révélateur implacable de l'absurdité du monde.

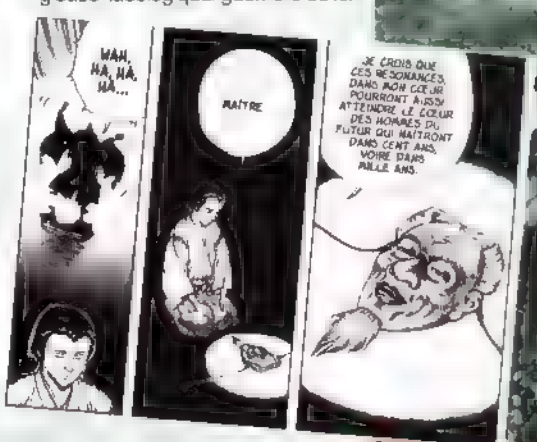
De nombreux marginaux bandits paysans, mercenaires Ashigaru participèrent à la guerre. Cependant les mercenaires Ashigaru ou les bandits ravagèrent les habitations civiles et finirent par s'entre-tuer.





Son premier devoir d'artiste est de dénoncer la violence et la guerre. Au travers du regard indigné du bonze dans Ikkyu, Sakaguchi prend position contre les guerres féodales (qui ont fait la fortune d'autres dessinateurs de manga) : pas de chevalerie chez Ikkyu quand le moine apostrophe en vain le ciel pour réclamer justice. Tout comme le mythe, l'Histoire est accusée subrepticement d'avoir engendré la violence dans Fleur de Pierre. Le traitement des faits réels comme la Bataille d'Angleterre est particulièrement sombre mais la barbarie de la guerre est davantage pointée du doigt lorsque le résistant novice, Kriio, contraint pour survivre, de tirer sur un ennemi, appelle sa mère à son secours.

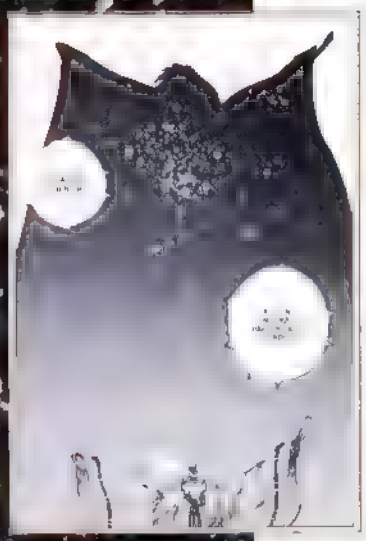
Les concepts de tolérance face à l'intégrisme, de compassion face à la violence, et de résistance inso ente face à toute domination totalitaire, quelle qu'elle soit (technologique religieuse idéologique guerrière ou for-

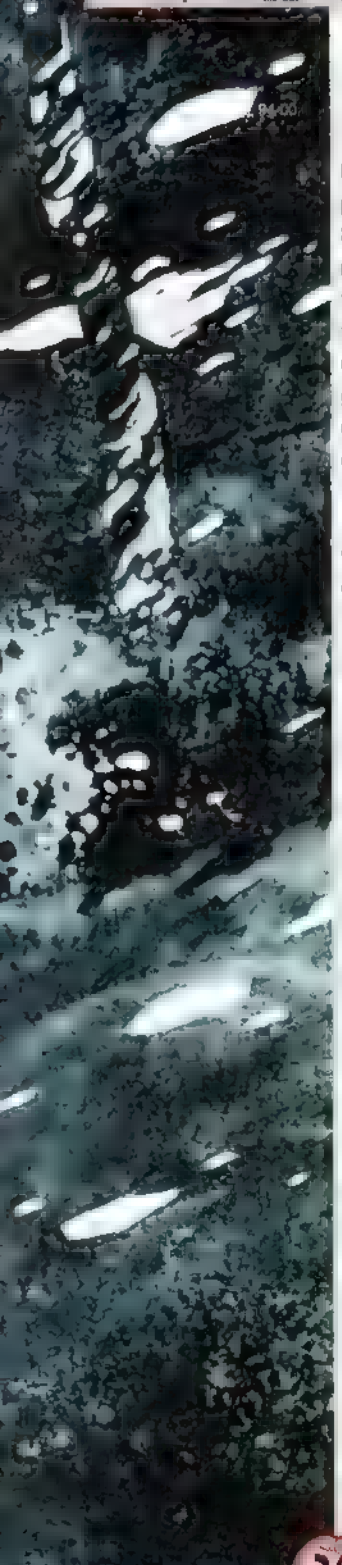

WAH, HA, HA, HA...
RAITRE
JE CROIS QUE CES RÉSONANCES, DANS MON CŒUR, POURRONT AUSSI ATTEINDRE LE CŒUR DES HOMMES DU FUTUR QUI NAÎTRONT DANS CENT ANS, VOIRE DANS MILLE ANS.

"L'auteur parachève sa mise en abyme en ancrant ses personnages dans le cours d'un récit écrit par l'Histoire. Ils sont les révélateurs implacables de l'absurdité du monde..."

La Voie du Silence

Plus encore que le petit maquisard Kriio, le moine fou Ikkyu est le type même du rebelle. Si Sakaguchi peut comprendre ceux qui, comme la Fille de Fleur de Pierre, choisissent de «ne plus voir» le mal en face, il préfère de loin ceux qui contestent, manifestent, et marchent à contre-courant, attitude dans laquelle il représente souvent son moine fétiche. En mettant en scène Zéami, le fondateur du nô, Sakaguchi exprime son questionnement sur la valeur de l'art. Comme ce dernier, il fait le choix de s'engager et fait de son art une parole muette dénonçant la folie des hommes, et invitant à la réflexion. Au travers de ses mangas, il n'hésite jamais à dénoncer l'injustice ou les exactions. Et tacitement, il prend systématiquement parti pour les victimes de l'Histoire : enfants, amoureux, intellectuels et artistes, dont on fauche le potentiel.





Cette [illegible] le Journal [illegible] de Sa[illegible] [illegible] invitation [illegible]

melle) sont essentiels pour Sakaguchi. L'auteur partage visiblement les conceptions de son bonze préféré : le véritable paradis est dans la tolérance, face à l'enfer de la violence…

Nature et Karma

«Remets-toi en cause, remets le monde en cause».

Pour marcher dans les traces de l'Histoire, pas de méchants caricaturaux ou de gentils héroïques et sans faiblesses, mais des hommes et femmes avec leur failles, leur drames familiaux, de simples êtres humain souvent tourmentés par leur conscience et leur peur de la mort. Tous sont également dépassés par les événements, qui les entraînent malgré eux, et sont livrés au doute. Cet examen l'incite à s'interroger sur des questions plus profondes : quel est le sens de la vie, à quel point l'homme est il lié à un destin ? Si l'homme ne vit que par ce destin, peut-il faire autrement que de le subir ? Il semble que pour vivre

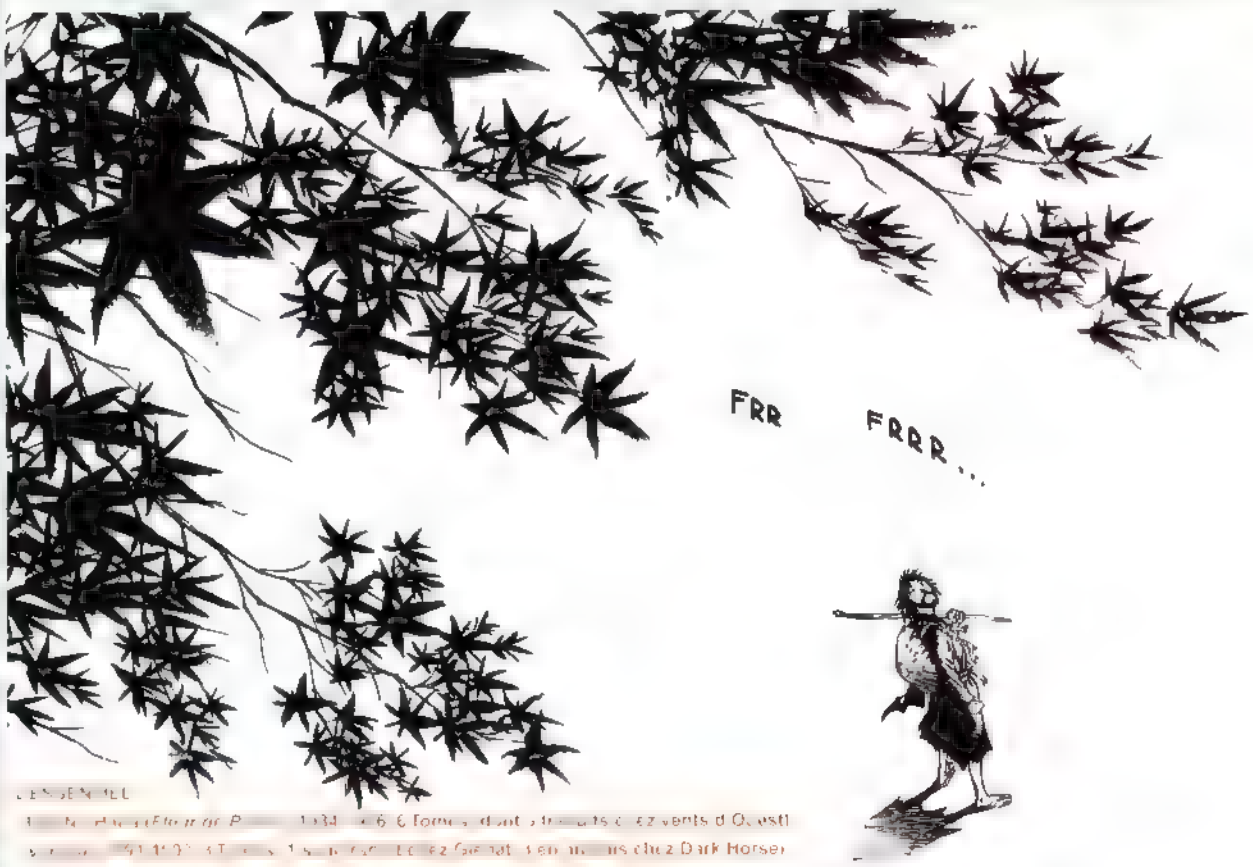
en harmonie avec sa nature, l'homme doive apprendre de celle qui l'entoure, aussi Sakaguchi nous convie-t-il à prendre le temps de l'observer, à la fois, pour jour de ses bienfaits au lieu de les saccager, et pour tenter de déchiffrer les mystères de notre matrice originelle.

Dans ses trois œuvres majeures, l'auteur invite à regarder en arrière en puisant dans les enseignements du passé (Ikkyu), et anticiper le futur en extrapolant le présent (Version), sans oublier, une fois sa conscience historique éveillée (Fleur de Pierre), de prendre parti dans l'actualité. Pour Sakaguchi, à condition d'oublier son ego, l'artiste a un rôle d'antenne à jouer, parce que, comme le Professeur Funbeibaldinc de Fleur de Pierre, il a appris, que c'est notre regard qui conditionne notre vision du monde

ET VOILÀ GONZA-DONC VOUS VOYEZ À L'INSTANT RENDU CE QU'EST L'ENFER
JE VOUS AI TAPÉ SUR LA TÊTE ET POUSSÉ PAR LA COLÈRE VOUS VOULIEZ ME TUER
ET L'ENFER EST APPARU
AH ?
ET MAINTENANT VOILÀ LE PARADIS QUI APPARAÎT !
QUAND VOUS TUEZ QUELQU'UN VOUS AVEZ DÉJÀ PERDU À JAMAIS DE SEMS VOUS FAITES DU MAL À L'ORDRE DU MONDE VOUS AUSSI. UN PEU DE TOLÉRANCE, IL EST POSSIBLE D'EU TER LES MALHEURS LORSQUE TOUT EST ENCORE VIF EN HARMONIE, ON PEUT PARLER DE PARADIS
EN EFFET
HA HA HA !

Enfin, même si leur traduction en français reste incomplète, il est plus que jamais indispensable de découvrir ces œuvres !

K. M.B.

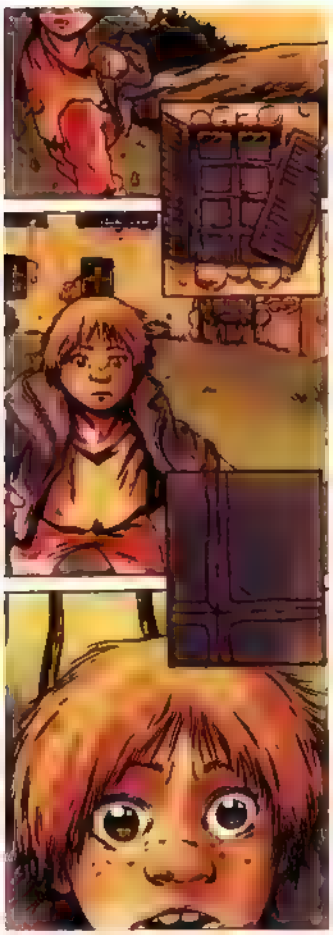


LES ESSENTIEL

[illegible] Fleur de P[illegible] 1934 [illegible] 6 tomes, dont 3 traduits chez Vents d'Ouest

[illegible] 5[illegible] 1[illegible] [illegible] 1[illegible] [illegible] 2 tomes [illegible] traduits chez Dark Horse

Ankoku Ikkyu (Ikky[illegible] 1[illegible] 1[illegible] 4 tomes, [illegible] traduits chez Glénat

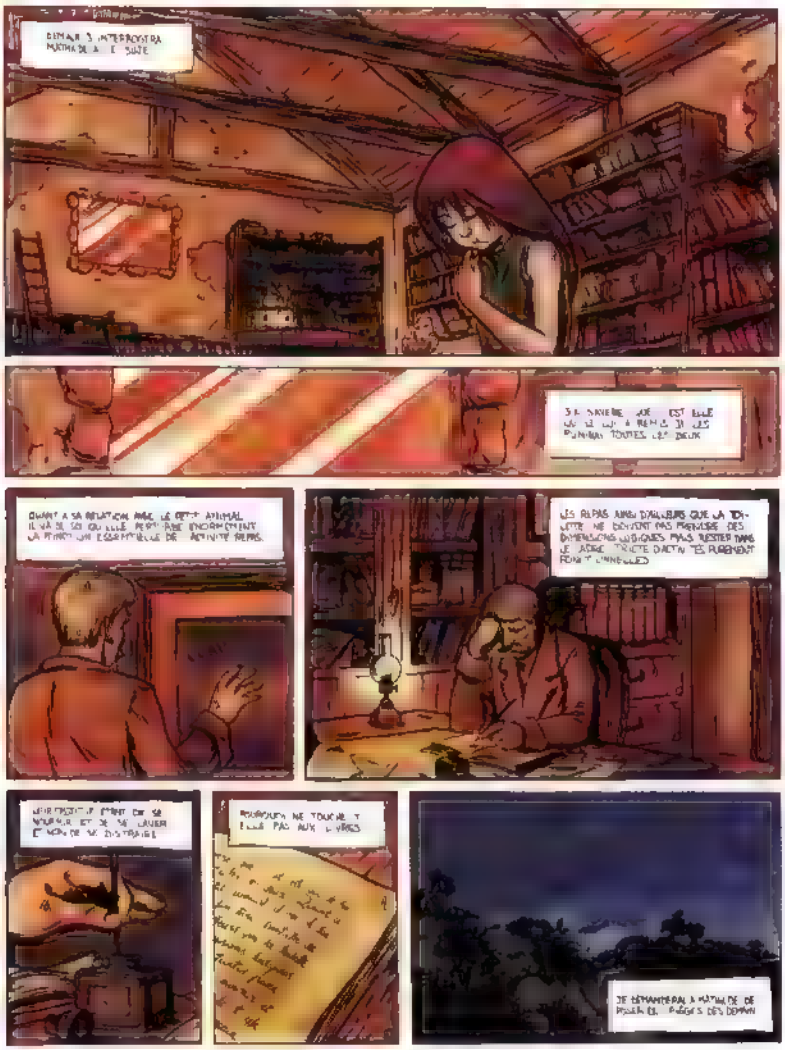


PETIT VERGLAS

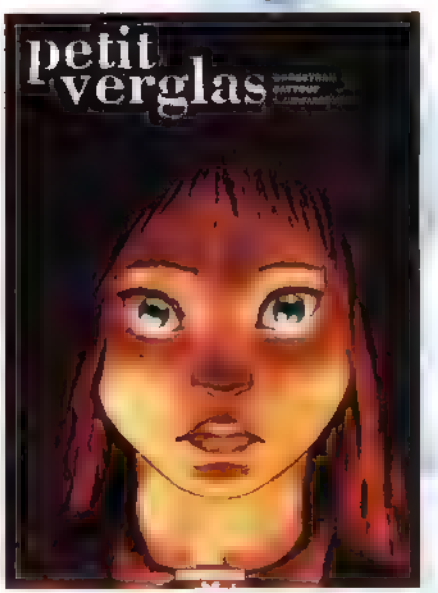
Corbeyran
Riad Sattouf

Afin de palier à une société "impitoyable" un homme place sa fille dès son plus jeune âge dans un environnement "stimulant", la plus grande bibliothèque de la région, sans personne pour la corrompre. Obstiné, il persiste dans son expérimentation et devient lui même le régisseur d'une "société" sterile au sein de sa maison. Parallelement, François évolue dans un climat campagnard et reçoit « incompréhensible don de soigner ». L'histoire ne fait que commencer.

Auteur prolifique et polymorphe, Corbeyran scénariste, entre autres du "*Chant des Stryges*" et du "*Fond du monde*", offre à R Sattouf un sujet quelque peu épineux qu'il aborde simplement. Avec ce premier album, il trace sur le papier d'un dessin énergique et dynamique les acteurs d'une sombre pièce



Petit Verglas
Delcourt, 2000



On ne saura donc jamais qui se cachait sous le smoking et le heaume de Monsieur Choc ! En s'éteignant le 18 février dernier, Willy Maltaite a doucement refermé la porte d'un univers merveilleux comme il en existe peu dans la bande dessinée, ne nous laissant que ses albums pour rêver.

Le Bédéphile

DOCTEUR WILL ET MISTER CHOC

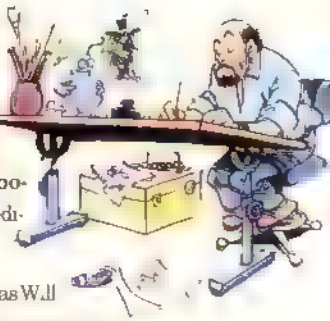
Les historiens de la bande dessinée retiendront Will comme l'un des membres de la "*bande des 4*" qui naquit après-guerre, lorsque Joseph Gillain (Jijé) accueillit chez lui trois jeunes promoteurs : Will, Morris et Franquin. Des trois, le premier cité est aussi le moins connu... Et pourtant..

Prodigieux départ

C'est en 1942 que Willy Maltaite, accompagné de son père, débarque chez Jijé. Le garçon n'a que 15 ans mais déjà la ferme volonté de dessiner. Jijé, qui tient alors le Journal de Spirou à bout de bras, n'a aucunement besoin d'un assistant. "*Je le prends quinze jours et si ça ne mord pas, je vous le renvoie*", dit-il conciliant au père. Will ne partira plus !

Auprès de son maître, Will touche à tout : croquis, sculpture, peinture... Joseph Gillain incite d'ailleurs le jeune homme à s'inscrire à l'Académie de sculpture. Les cours y étaient alors répartis sur cinq années. Ayant déjà appris les bases avec Jijé, Will n'a pas envie de tout reprendre à zéro. Le professeur le met alors au défi de réaliser l'ensemble des pièces d'examen de chaque année. Il réussit l'épreuve et achève les cinq années d'études en... trois mois !

Il revient cependant vers sa planche à dessin et lorsque Jijé déménage pour s'installer à Waterloo, Will est à ses côtés pour accueillir Morris et Franquin. Dans un tel contexte impossible d'échapper à la BD... Le chemin n'est pourtant pas facile pour Will qui doit faire ses preuves aux côtés de trois monstres sacrés.



Et lorsque ces derniers partent tenter leur chance en Amérique, il reste seul. Il a 21 ans et décide alors de réaliser un album, «**Le mystère de Bambochal**», qui est refusé par les éditions *Dupuis*.

D'autres renonceraient, mais pas Will. Avec l'aide d'un cousin imprimeur il sera le premier auteur de BD à s'auto-éditer et vendra tout de même 15000 exemplaires.

C'est à peu près à la même époque qu'il force la porte d'Hergé qui, après avoir refusé de le recevoir, se propose finalement de l'embaucher. Le projet ne se concrétisera cependant pas, à cause d'un projet de loi visant à imposer 75 % de dessinateurs français dans les journaux diffusés en France (une loi qui finira heureusement à la trappe !)

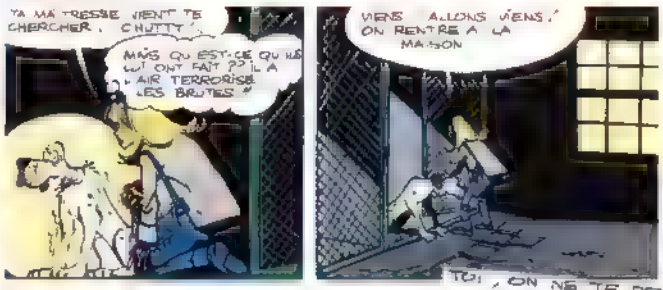
Et c'est finalement chez Dupuis que signera le jeune Will. On lui propose de reprendre la série «**Tif et Tondu**» sur des scénarios de l'auteur initial, Fernand Dineur.

Après une poignée d'albums dans lesquels Will cherche sur tout la fidélité au style de Dineur, c'est par l'intermédiaire d'Yvan Delporte, alors rédacteur en chef du Journal de Spirou, que Will rencontre un nouveau scénariste : Rosy. Ce dernier est un fan des récits populaires d'aventure, tels ceux de Gaston Leroux ou Maurice Leblanc.

➧ à droite, Tif rebondit ! Ci dessus, dans L'ombre sans corps, un terrible gorille se livre à tous les méfaits
☛ Ci contre, Tif et Tondus : entre un méchant et un monstre, leur coeur n'a jamais le temps de balancer !

Ci contre En voyage sauver Hermes de "l'envoutement du Nephenthes", le paysage se transforme assiette hollandaise !

Ci dessous, la malicieuse Kiki en fait voir de toutes les couleurs à ses compagnons pour recupérer son chien "Cambrone" en quarantaine chez les Grands Bretons


YA MA TRESSE VIENT TE CHERCHER. CHUTT!
MAIS QU'EST-CE QU'ILS LUI ONT FAIT ?? IL A L'AIR TERRORISE LES BRUTES !
VIENS ALLONS VIENS ! ON RENTRE A LA MAISON
TOI, ON NE TE DEM RIEN
C'EST VRAI ! ON NE ME DEMANDE JAMAIS RIEN A MOI
N EMPÊCHE QUE CAMBRONNE SE MORFOND DANS UN VILAIN CHENIL.

Au milieu les belles gambettes d'oncle Hermes

Un duo qui gagne

Dès sa premiere contribution, «**Tif et Tondu contre la Main Blanche**», Rosy fait exploser cette série un peu banale en lui octroyant un méchant de choix : Monsieur Choc

Rien de plus visuel que cet ennemi vêtu d'un smoking, au visage dissimulé par un heaume d'acier... Si le méchant récurrent est un procede classique de la BD, l'aspect fantasmagorique de Choc, le mystère qui l'entoure en font un personnage unique, un cousin éloigné de Fantômas. De 1956 à 1969, douze albums de haut vol vont se succeder sous le crayon des deux comperes

Face à un ennemi aussi exceptionnel que Choc, le duo originel unissant un barbu sérieux à un chauve gaffeur progresse nettement, se taillant désormais une place dans un univers quelque peu décalé par rapport au reste de la production BD de l'époque. Des titres tels que «**La villa du Long-Cri**», «**La Poupée Ridicule**», «**Le Grand Combat**» ou «**Tif Rebondit**» (dans lequel Tif absorbe une substance qui le rend élastique) sont de veritables bijoux oscillant entre le mystère et la loufoquerie, sans jamais sombrer dans la facilité ou le ridicule

Képi, insigne et dentelle

Pourtant, en 1968, Rosy abandonne la bande dessinée. Et c'est à Maurice Tillieux que Will propose de reprendre le scénario. La série change alors resolument de cap, elle devient plus réaliste, plus axée sur des enquêtes policieres chères au père de Gil Jourdan... Même si le fantastique reste présent dans des albums tels que «**L'Ombre sans corps**» et «**Sorti des Abîmes**».

Cette nouvelle collaboration enrichit les aventures de Tif (le chauve) et Tondu (le barbu) de douze nouveaux albums, entre 1970 et 1979. Choc a definitivement tiré sa révérence, mais Tillieux et Will offrent un autre cadeau aux lecteurs, en la personne de la delicieuse comtesse Amelie d'Yeux, «**Kiki**» pour les intimes

Ci-dessus, rencontre insolite entre Calendula, Isabelle, et Tif et Tondu en 1961

Ainsi, l'air de rien, Tif et Tondu impose un peu de modernité à la bande dessinée : les héroines etaient alors tellement rares ! Surtout aussi actives et sexy que cette aventurière au sang bleu... On verra d'ailleurs que «Kiki» n'était qu'un banc d'essai pour Will qui allait offrir quelques unes des plus belles «*Filles de papier*» du 9e Art.

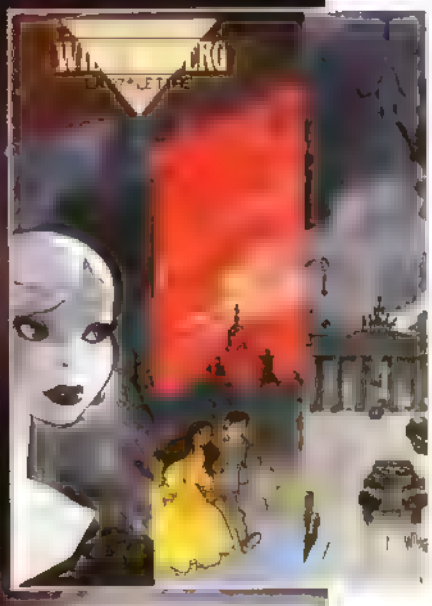
Peu de temps avant le decès de Tillieux, c'est Desberg qui reprenait le scenario deTif et Tondu pour une nouvelle vague de douze albums de 1980 à 1991. Mais le coeur n'y est plus vraiment et malgré quelques belles réussites («**Magdalena**») Cette ultime collaboration trouvera sur d'autres planches le terrain idéal pour s'exprimer. Avant de s'attarder sur ce qui sera l'ultime et sans doute la plus riche période de Will, il faut revenir un peu en arrière pour évoquer une experience si originale qu'elle ne parvint malheureusement pas à trouver le succes auprès du public

Pourtant séduisantes

Un souffle de liberté, de bonne humeur et de poésie, c'est ce que la petite **Isabelle** va apporter dans les pages du Journal de Spirou. D'abord dans un numéro «spécial Paques» (en 1968, et l'héroïne s'appelait alors Catherine) pour une histoire courte scénarisée par Yvan Delporte... C'est ensuite Macherot qui prendra le relais au scénario pour une premiere histoire «**Le tableau enchanté**» publiée dans l'éphémère collection «Okay» en 1972

Dupuis n'est pourtant pas très chaud pour poursuivre l'experience. Mais quelques années plus tard, Will a envie de changer d'air et c'est Franquin qui lui suggère de reprendre ce personnage atypique. Macherot, Delporte, Franquin, ce sont trois sacrés Rois Mages qui se penchent alors sur le berceau de l'enfant...

5. Docteur Will et Mister Choc



Les aventures de cette petite fille au pull marin evoluant dans un univers de magie et de personnages fantastiques permettent à Will de developper un travail totalement original et d'exprimer toute la poésie qui se cache dans son crayon et n'a jamais vraiment pu s'exprimer avec Tif et Tondu. De 1978 à 1989, onze albums d'Isabelle vont se succéder qui voient apparaître des personnages attachants tels que la belle sorcière Calendula (une cousine aux cheveux verts de «Kiki») ou l'Oncle Hermès. Des personnages attachants, de bonnes histoires, des auteurs de talent, tous les ingrédients semblaient reunis pour faire d'Isabelle un succès... Ce ne fut pourtant pas le cas. Manifestement, les lecteurs n'ont pas vraiment adhéré à cette invitation au voyage. Trop adulte pour les enfants ? Trop «enfantine» (mais en apparence seulement !) pour les grands ? Telles sont peut-être les raisons qui ont empêché cette série de trouver son public. Dommage.

De si belles dames

La plus belle Periode de Will viendra à la fin des années 80, avec la parution du «**Jardin des désirs**» (1989). L'expérience d'Isabelle n'est sans doute pas étrangère à l'évolution du travail de Will. Et Calendula aurait eu sa place dans ce récit peuplé de créatures de rêve dont le dessinateur avait esquissé les formes lascives dans ses albums plus «sages».

S'il offre une superbe vision du corps féminin, Will (sur scénario de Desberg) saura cependant rester dans les limites du bon goût. A une époque où certains jouent sur la «fesse» comme argument commercial, Will sait faire de l'érotisme avec talent et sans vulgarité.

Ce «passage à l'âge adulte» lui permet d'ailleurs, par la même occasion, de laisser libre cours à son génie pour les décors. Après ce premier essai, une réussite parfaite et un beau succès de librairie qui contribuera à la réputation de qualité dont bénéficie la collection «*Aire libre*», Will et Desberg récidivent l'année suivante avec «**La 27e Lettre**», superbe histoire d'un petit garçon qui traverse l'Allemagne nazie avec pour seule protection l'amour des femmes... Avec ces sujets, plus adultes, Will peut exprimer tout son talent graphique et son goût pour la peinture, en utilisant notamment la technique de la couleur directe qui offre une profondeur et une delicatesse exceptionnelles à son travail. «**L'Appel de l'Enfer**» (*Éditions P&T*) sera le troisième et ultime opus de cette période de liberté pour le dessinateur. Une période de fêtes sensuelles peuplées de beautés irréelles qui ont definitivement envoûté tous ceux qui ont franchi le seuil de ces aventures dont on ne se guérit plus.

Adieu, donc, Monsieur Will et merci... Merci pour Tif et Tondu, pour Isabelle et tous les autres. Et surtout merci de nous laisser ces albums qui permettront de ne jamais VOUS oublier...

Philippe MOURET

En encadré : la Couverture de la 27e lettre
En haut : avec un peu d'attention, vous trouverez 7 éléments choquants ou à l'encontre de la logique. Il est bon de noter que l'enfant ne dort pas et donc ne rêvera que prochainement.

Ci-dessus " *C'est moi qui ne savais plus lire : il y avait une nouvelle lettre dans l'alphabet*"

Ci contre, Le Reichstag repeint par de flammes par des communistes.

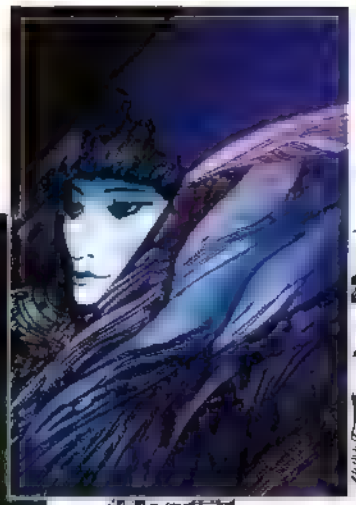
Ci dessous, une vision de la femme toute differente des Kiki ou Isabelle que laissait peut être envisager le sulfureuse Calendula.

Encadré du bas : la première planche : porte ouverte à une vision insolite de la seconde guerre mondiale

*Will est également l'auteur de la serie «**Éric et Artimont**». Il a, parmi ses nombreux travaux, participé aux decors de plusieurs albums de «Benoît Brisefer» (Peyo), des «Pirates du Silence» (Spirou, par Franquin) et de «L'Ile d'outre-monde» (Natacha, par Walthéry), etc.*

*Pour en savoir plus : «**Le duel Tintin-Spirou**» de Hugues Dayez (les éditions contemporaines, 1997) et «**Will - Collection privée**» (éd. Concerto, 1995)*

SERGIO TOPPI



ENITH

Il était une fois, de l'autre coté des Alpes, dans un petit pays qu'on appelle Italie, un homme à la plume extraordinaire. Discret et réservé, l'homme possédait de grands secrets, car en vérité, sous ses dehors de dessinateur il dissimulait les trésors d'un grand explorateur...

SERGIO TOPPI

Cet homme, c'est Sergio Toppi, magicien méconnu de la bédé européenne. Sans cesse à l'écoute du monde alentour, il fait partie de ces funambules qui repoussent chaque jour un peu plus loin les limites du langage de la case, dans des compositions toujours époustouflantes. Ses univers, dangereusement fascinants, vous entraîneront au bout du monde, là où mystère et saveurs révèlent leur essence commune et vénéneuse... Invitation au voyage, suivez le maître !

E : *Pouvez-vous nous parler de votre parcours ? Vous êtes venu à la bande dessinée sur le tard, à l'âge de trente-quatre ans, qu'est-ce qui vous y a intéressé ?*

Sergio Toppi : Je n'ai pas été ce que vous appelez un enfant prodige. Il m'a fallu beaucoup de temps. Mon père était musicien - il exerçait au conservatoire de Milan - et dans ma famille, il n'y avait personne qui, avant moi, ait été porté vers les arts graphiques. Aussi j'ai fait de solides études classiques. C'étaient des études dures et très prenantes, mais elles m'ont permis d'avoir une vision globale, une culture générale indispensable dans la profession que j'allais exercer. Elles m'ont été très utiles pour ma carrière d'auteur. Elles m'ont apporté un «bagage» dont je continue à profiter, aujourd'hui encore.

Avant de faire de la Bande Dessinée j'avais fait de l'illustration et j'ai travaillé longtemps dans un studio de Dessin Animé qui réalisait des travaux publicitaires. J'écrivais des scénarios et faisais la mise en scène et toutes choses qui allaient se révéler être bien utiles par la suite.

Un jour, on m'a proposé de réaliser une Bande Dessinée. C'était pour le journal *Il Corriere dei Piccoli*.

Je dois dire que j'ai mis du temps pour me forger un style personnel. Mais ce qui m'a plu avant tout, c'était la possibilité de dessiner et de pouvoir aborder une foule de thèmes différents. Ce qui me plaisait, c'était de réaliser des histoires «libres», de ne pas me lier ou me fixer à un personnage par exemple. J'appréciais de pouvoir aborder une époque et d'avoir la liberté d'en changer à chaque nouvelle histoire ..

E : *Ces années 70-80 marquent une remarquable explosion créatrice en Italie. Comment les avez-vous vécues?*

S. T. C'est vrai que cela a été une période très intense, sur le plan de la création. Une multitude de revues ont émergé, et les gens qui les dirigeaient nous laissaient carte blanche. Je pense en particulier à Oreste Del Buono, responsable de la revue *Linus*. C'était un intellectuel très attentif à la Bande Dessinée, il fait partie de ceux qui, avec Umberto Eco, ont contribué à la reconnaissance de ce mode d'expression.

Grâce à l'attention de ces intellectuels, la Bande Dessinée est sortie de son ghetto et elle a aussi progressé en qualité.

E : *1974 marque alors un tournant dans votre carrière.*

C'est la première fois que l'on m'a permis de faire ce qui me tenait à cœur ! Je travaillais pour le journal *Il Messagero di Padova*. Toutes les histoires que j'avais réalisées avec Milo Milani au scénario étaient très classiques dans leur structure même, alors que cette fois je pouvais enfin produire ce qui me plaisait ! C'est là que j'ai réalisé ce qui allait devenir ma marque de fabrique: un recit libéré des contraintes de la mise en page traditionnelle, sans le carcan des vignettes. En quelque sorte, ce fut une libération !

E : *Ces années voient l'émergence de très grands auteurs : Pratt, Buzzelli, Battaglia, Crepax. Aviez-vous entre vous des relations?*

J'étais très ami avec Dino Battaglia. Quand j'ai commencé à dessiner, il était déjà très fort et il a toujours regardé avec bienveillance mes travaux, ce qui pour moi était très encourageant.

E : *Aviez-vous des conversations sur des questions techniques particulières?*

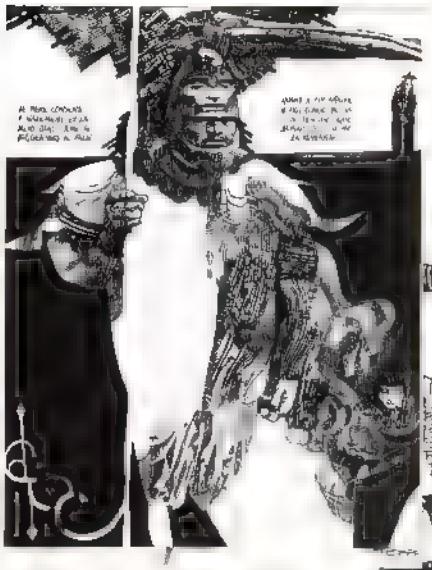
Nous étions très différents, Battaglia était très raffiné, très gentil. Moi je dirais que je suis plus «méchant». Dans le sens où j'écris des histoires plus dures !

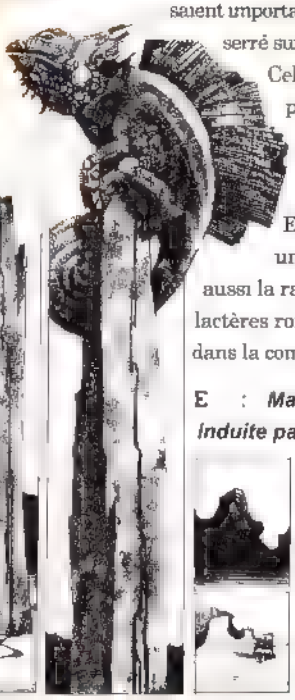
Encadré, "Il était une fois dans une lointaine contrée..."

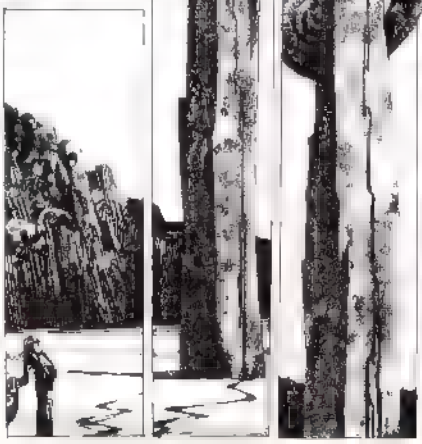
Ci-dessus, Shéhérazade revisitée, fait vivre de "longues nuits"

À gauche, promenons nous dans les bois du Joyau Mongol

Sharaz-De ou l'adaptation libre du classique des Mille et une Nuits. Les médecins proposent des remèdes [illegible] à un mal incurable, les amis se récompensent par la mort, ou le père livre sa fille sans espoir de la revoir. Tous les éléments du conte sont présent...







Σ : *À cette époque, vous réalisez donc des histoires selon votre goût...*

Oui, ce sont des histoires qui, graphiquement, sortent des standards classiques. Certains considèrent cela comme une avancée, d'autres comme un défaut. Pour eux je suis plus un illustrateur qu'un auteur de Bande Dessinée. Pourtant je pense que la Bédé fait partie de l'illustration, j'ai emprunté cette voie avec plaisir sans trop me soucier des critiques.

Σ : *L'unité centrale devient la page elle-même...*

Effectivement, chaque page devient elle même une construction graphique avec sa logique. C'est aussi la raison qui m'a fait adopter l'utilisation des phylactères ronds car ils s'insèrent de façon plus esthétique dans la composition globale de la page.

Σ : *Mais ce faisant vous perdez la dynamique induite par la séquence des vignettes ?*

Certes, c'est une façon de procéder tout à fait valable dans la Bande Dessinée classique, mais j'ai essayé de développer le déroulement de l'histoire d'une autre façon. Sans doute perd-t-on une certaine dynamique, mais on gagne sur le plan visuel.

Quoi qu'il en soit je ne critique pas les choix opérés dans la Bande Dessinée classique. Pratt a fait des choses admirables, Crepax et Battaglia ont commencé chacun à leur manière à sortir du cadre classique. Moi, j'ai voulu sortir des sillons bien tracés.

Pratt a fait des choses admirables, Crepax et Battaglia ont commencé chacun à leur manière à sortir du cadre classique. Moi, j'ai voulu sortir des sillons bien tracés...."

Σ : *Une des marques d'originalité de votre travail a été votre refus du héros récurrent, d'où vient ce choix ?*

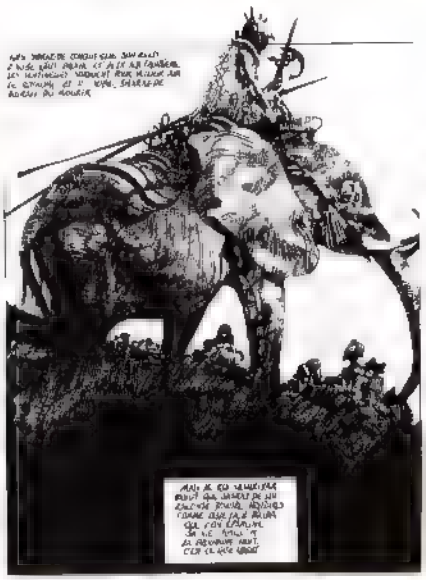
Comme je vous l'ai dit, ce qui m'intéressait dans la Bande Dessinée c'était de pouvoir balayer un vaste champ, la possibilité de passer d'une époque à l'autre me fascinait, se lier à un personnage c'est restreindre cette liberté. Ce choix, je l'ai fait d'une manière assez irrationnelle. Et lorsque l'on me pose cette question, je ne peux que répondre « Et pourquoi pas ?! » Dans le fond il n'y a rien à expliquer : c'est comme ça !

Σ *Vous vous sentiez étranglé par les codes de la Bande Dessinée traditionnelle?*

Tout à fait ! Je me sentais à l'étroit dans le cadre fixe de la classique succession des vignettes. Il me manquait une dimension, celle de la verticalité. Je ressentais le besoin, dans certaines circonstances, d'avoir un dessin en hauteur. Il me paraissait indispensable de pouvoir varier les vignettes selon l'effet recherché. La Bande Dessinée raconte avant tout une histoire et j'ai cherché à faire avancer le récit autrement que par la succession des vignettes, en captant, en concentrant l'attention du lecteur sur certains points qui me paraissaient importants. Par exemple en cadrant serré sur un détail d'un personnage. Cela mettait en relief certains points de la narration.

Un vieux castel dans une sinistre vallée des Carpathes. (*Le Joyau Mongol*)

SERGIO TOPPI



E : *La majorité de vos histoires se situe dans le passé, d'où vous vient cette fascination pour l'histoire, pour le dix-neuvième siècle en particulier ?*

Et pourquoi pas ?! Il y a bien sûr une explication : cela vient d'une grande fascination esthétique. Du point de vue graphique, l'époque du colonialisme est très intéressante. La confrontation des civilisations extra européennes avec la modernité est elle aussi très riche. Ce qui me plaît c'est de mettre en scène ces civilisations variées. Cela peut se faire à partir d'une lecture, d'une image !... Je repense par exemple aux soldats de Frédéric II avec leurs perruques blanches, et je me dis que c'est graphiquement intéressant..

E : *Le prétexte à un récit, c'est le plaisir graphique?*

Tout à fait ! À partir d'un élément graphique, même banal, découvert au détour d'un livre ou d'un voyage, je vais construire une histoire ! C'est ainsi qu'après une visite à un musée d'automates près de Trévise j'ai eu l'idée de réutiliser ces automates un peu sinistres dans une histoire («*Kollwitz 1742*») à l'époque de Frédéric Le Grand.

E *Ce qui est frappant dans vos histoires c'est le très sérieux travail de documentation historique...*

Cela fait partie du plaisir de création. J'ai toujours aimé comprendre comment les choses sont faites, comment les gens étaient habillés, dans quel milieu ils évoluaient...

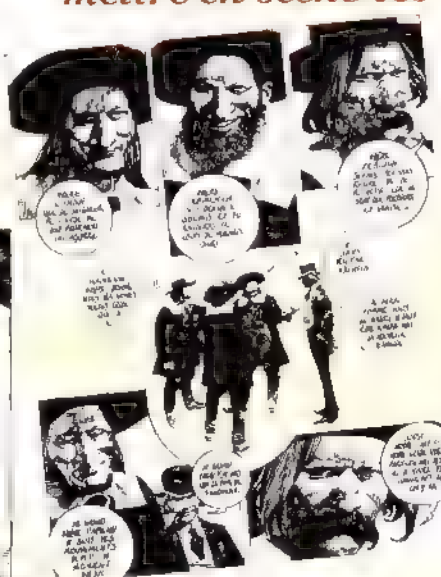
Mes récits sont imaginaires, mais je pense que l'imagination doit être sous-tendue par une certaine logique, c'est ce qui donne de la crédibilité aux histoires. Toute la difficulté réside dans la réussite de l'amalgame entre le fantastique et la logique reposant sur une base réelle et véridique. Par exemple, la base historique, géographique et ethnologique de *L'Obélisque Abyssin* permet de nourrir l'imaginaire pour l'auteur, mais elle donne aussi au lecteur une sensation de vérité. C'est ce mélange qui rend l'histoire plus prenante !

NOTRE VIE EST DIFFICILE ET TU NE TE MONTRES PAS CAPABLE DE L'AFFRONTER TU ES UN LÂCHE JE POURRAIS TE TUER MAIS CELA NE SERVIRAIT À RIEN
TU DOIS APPRENDRE À CONNAÎTRE TOI MÊME SI TU VEUX SURVIVRE TU DOIS ÊTRE CAPABLE DE VENGER SI TU VEUX EXISTER TU DOIS APPRENDRE À AFFRONTER LE DANGER SI TU VEUX ÊTRE UN HOMME
ET MAINTENANT RESSUSCITE ! REMETS POISSON ET FRÉTILLE DANS LE SILENCE ET LA VIE DANS L'ONDE CLAIRE !

E : *Dans les récits «coloniaux», on sent une certaine sympathie pour les populations autochtones dans leur lutte de résistance désespérée...*

Je n'ai pas voulu donner une coloration politique à ces histoires même s'il est clair qu'on ne peut soutenir le colonialisme qui a provoqué bien des tragédies. Ce qui avant tout m'intéressait c'était d'en faire un prétexte, et de donner de cette période une lecture distanciée, un peu ironique. Dans mes histoires il y a toujours une forme d'ironie méchante. Cet aspect des choses me fascine !

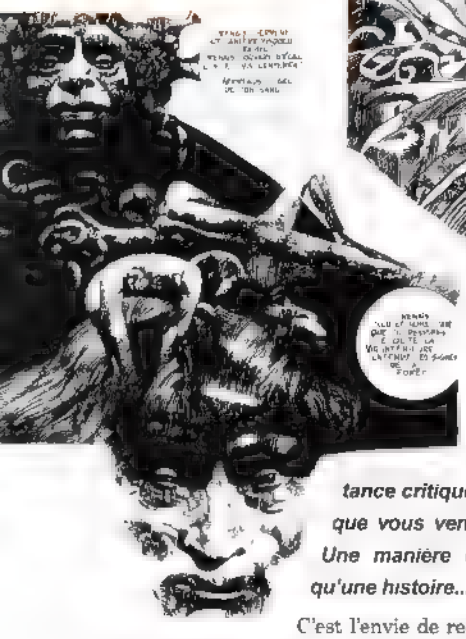
"À partir d'un élément graphique, mêm banal, découvert au détour d'un livre o d'un voyage, je vais construire une histoir mettre en scène ces civilisations variées..



En 1992, pour l'anniversaire de la découverte de l'Amérique, j'ai écrit une histoire qui prenait le contre-pied des événements historiques. J'avais imaginé l'échec de l'expédition de Christophe Colomb : les navires ont fait naufrage et seul un survivant arrive sur une île des Antilles. Pour le prince indien qui règne sur l'île, il n'est que peu de chose. Quand ce survivant meurt le prince déclare que cela n'a aucune importance. Toute l'épopée de Colomb s'achève donc dans le dérisoire. Chez moi, il y a toujours au final un petit coup de poignard !

☛ Ci-dessus, Le Collectionneur (re)visite l'ouest américain, de ses salopards à Crazy Horse (Le *Calumet de Pierre Rouge*)

☚ A gauche, Toujours chez Toppi, la découverte de l'autre, hier et là-bas.



¶ Ci-dessous, Peyotl, voyage initiatique et onirique dans la grande forêt (*Marylin*, Bedesup,

¶¶ En bas, Certaines demeures dans certaines îles à l'ouest de la nouvelle Guinee sont plutôt typique (*Le Joyau Mongol*)

➧ Ci-contre Le genie indispensable à une histoire des m lle et une nuits.

A droite Qui aurait pensé trouver un aborigène dans *Le Sceptre de Muiredeagh* ? ➧

Peyotl

E : *Est-ce une façon de prendre une distance critique par rapport à ce que vous venez de raconter ? Une manière de dire ce n'est qu'une histoire...*

C'est l'envie de redimensionner certains événements, de leur retirer leur dimension mythique

E : *À la fin des années soixante-dix, vous vous attelez à la réalisation de Sharaz-De comment est né ce projet ?*

Ce fut une proposition d'Oreste Del Buono. Il m'avait demandé de réaliser *Les Mille et une nuits* ,, Une oeuvre gigantesque... Après avoir relu le livre et m'être imprégné de l'esprit de ces histoires, je les ai réécrites à ma manière

E : *On est loin de l'exotisme oriental...*

Je me souviens d avoir été très frappé par le film de Pasolini *Œdipe Roi* : il n'avait pas réalisé une tragédie grecque classique

C'était une tragédie hors du temps ou plutôt en des temps très anciens. J'avais beaucoup apprécié cette manière de rendre la sensation d'un temps particulierement lointain, archaique. Et c'est quelque chose de cet ordre que j'ai voulu réaliser avec Sharaz De je n'ai pas voulu faire d'histoires orientalisantes

E : *Il n'y a qu'une histoire («J'ai attendu mille ans») qui reprend la trame des récits originaux...*

Toutes les autres ne prennent que quelques éléments comme point de départ, il ne s'agit pas de transcriptions fideles, elles sont inventees avec cette atmosphère antique vaguement orientale mais pas arabe...

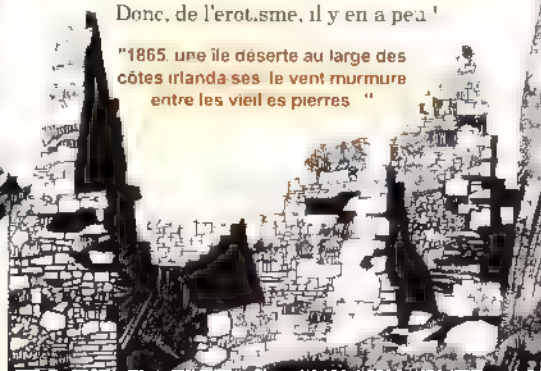
E : *Nous sommes effectivement loin des turqueries... Parlez-nous de votre personnage principal.*

J'ai tenté de recréer tout un univers minéral, dur... avec ce personnage de Sharaz De qui joue chaque nuit sa tête. Elle représente la finesse, la sagacité feminine. La plupart du temps, les hommes ne jouent pas le beau rôle. Si l'on regarde son visage, on se rend compte que l'on n'a pas affaire à une brave fille, une ingenue, c'est une "dure à cuire"

E : *Puisque nous parlons de femmes, l'aspect érotique des Mille et une nuits est absent de votre version...*

Effectivement, cela ne m'a pas intéressé car cela fait partie des lieux communs véhiculés par cette histoire Je n'avais pas envie de donner dans les turbans, les pachas sur le divan et les esclaves nues

Donc, de l'erotisme, il y en a peu !



"1865. une île déserte au large des côtes irlandaises. le vent murmure entre les vieilles pierres "

SERGIO TOPPI

E : *Il se dégage une vision plutôt pessimiste de l'humanité: l'être humain est présenté comme lâche, ingrat, cruel...*

Ma foi, comme dans tous les contes. Regardez les contes de Grimm, il y a un grand fond de méchanceté magiciens, ogres, sorcieres, enfants cuits au four... Dans les contes, très souvent, le monde est dur. Je repense à «la petite marchande d'allumettes» qui, enfant, m'avait beaucoup impressionné... C'est d'une méchanceté incroyable ! Ce que j'ai réalisé là ce sont des contes durs, ils font référence à un univers un peu barbare

E : *Cela reflète-t-il votre vision personnelle de notre monde !*

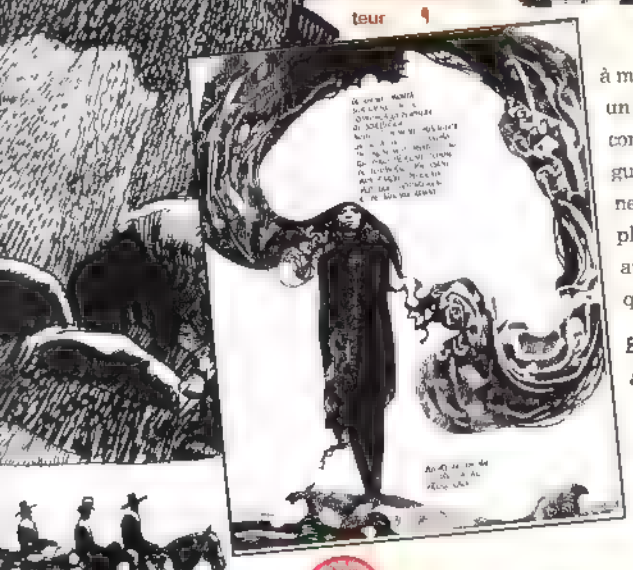
Beaucoup m'ont demandé si j'étais un monstre! (*rires*) Non, je ne suis pas bon ! Mais je ne suis pas si noir non plus ! Pour être plus sérieux, je dirais que je me suis rendu compte, en Bande Dessinee que les personnages marquants ce ne sont pas les bons mais les méchants. Ce sont ceux qui ont le plus de caractere

Mon personnage du «Collectionneur» est un beau salopard même s'il peut avoir des aspects sympathiques. C'est sa méchanceté qui,

Peyotl, ou le travail de la plume fleurte avec la gravure

Le Genie de la conteuse rejoint celui de l'illustrateur

En couleur l'aube approche et avec elle l'heure de la sentence pour Sharaz-De



à mon sens, le rend plus attachant. C'est un personnage qui me plaisait bien, le contraire de moi : il a les jambes longues, il est très désinvolte ce que je ne suis pas, et peut-être bien qu'il est plus méchant que moi ! J'aimerais bien avoir son ironie, mais voilà je ne suis qu'un dessinateur .. (*rires*)

E : *Pour revenir à Sharaz-De, il y a également un travail très abouti pour réinventer un langage...*

Je voulais donner l'impression d'une langue antique se référant à une civilisation, certes inexistante, mais

possédant une certaine majesté, il fallait trouver un ton : ce sont des rois et des princes qui parlent. Cela devait contribuer également à créer l'atmosphère d'un temps revolu

E : *Cette exigence au niveau du style ne risque-t-elle pas de rebuter un certain public ?*

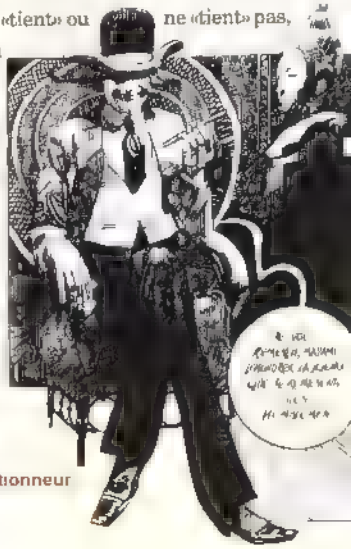
Effectivement. Peut-être que je me trompe, mais je pense que, de temps à autre, on doit demander un petit effort au lecteur. Il faut aussi sortir du prédigeré. Je n'ai rien contre la Bande Dessinee grand public, il faut qu'il y ait des choses faciles à lire mais aussi, comme en littérature, des créations plus exigeantes

Je tiens à preciser que j'ai réalisé *Sharaz De* parce que l'on m'a proposé ce projet, qu'il me plaisait, je ne l'ai pas fait pour le destiner à une élite. J'ai dessiné cette histoire du mieux que j'ai pu, comme je pensais qu'il fallait la faire... Au public de la juger, de dire s'il trouve l'histoire indigeste

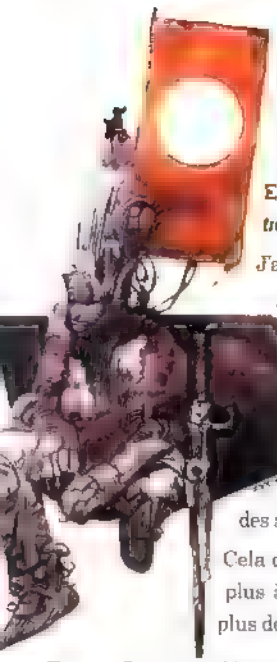
E : *Je voudrais aborder maintenant l'aspect technique de votre travail : vous travaillez à la plume...*

Ce qui me plaît dans le travail à la plume c'est son côté definitif. Pour moi, et c'est très subjectif, le pinceau est moins rigoureux. Même si je reconnais que beaucoup de grands auteurs l'ont utilisé avec maestria. Le trait à la plume «tient» ou ne «tient» pas, il n'y a pas de demi mesure ou d'approximation

Oui, j'ai toujours été attiré par la gravure, les eaux fortes. Grâce à la plume, je retrouve ces sensations... le côté construit du dessin... Je n'ai pas d'explication rationnelle à ce choix de technique, c'est parce que cela me plaît, parce que je sens mieux les choses ainsi.



Le Collectionneur



Σ : *Une grande partie de votre production a été réalisée en noir et blanc...*

J'ai aussi beaucoup travaillé en couleur, mais je dois dire qu'on est souvent trahi par la couleur. Même si l'impression typographique du noir et blanc peut être décevante, on a moins de déconvenues. J'ai très rarement été satisfait par le rendu des couleurs alors que je trouve, en general, la qualite des albums français en couleur excellente

Cela dit, le choix du noir et blanc correspond plus à mes goûts, je trouve que le dessin a plus de force

Σ : *Dans Sharaz-De, il y a une histoire en couleur...*

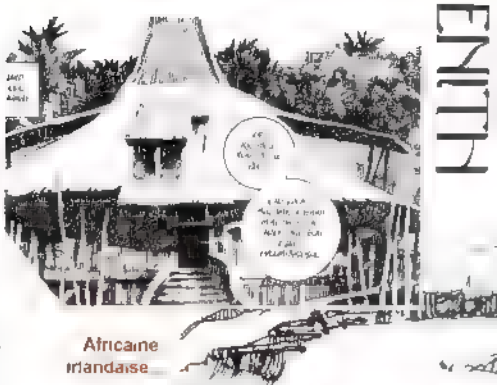
C'est à la demande de la revue, je l ai réalisée avec plaisir, même si, vous avez pu le constater, il existe une grande distorsion entre les originaux et l'édition italienne

Σ : *Vous faites partie de ces grands auteurs comme Breccia ou Battaglia qui sont très admirés par la profession mais un peu moins suivis par le grand public...*

Sans doute parce que nous sommes un peu plus difficiles à lire. Pas à comprendre !... D'une certaine façon aussi nous sortons de la norme, c'est un choix que l'on paye en termes de popularité . les tirages sont plus faibles, même si, bien sûr, il est gratifiant d'avoir la reconnaissance de la profession

Σ : *Vous, ainsi que les auteurs que j'évoquais, vous avez contribué à faire évoluer le medium Bande Dessinée ..*

Peut être un petit peu, tout cela c'est passé dans les annees 70-80, maintenant nous sommes dans une phase



Africaine irlandaise

ou australienne, aucune terre de ce globe n'a échappée à la plume italienne

"Ce qui me plaît dans le travail à la plume c'est son côté définitif, le pinceau est moins rigoureux. Le trait à la plume «tient» ou ne «tient» pas, il n'y a pas de demi-mesure..."

Σ : *Il faut reconnaître que vos couleurs sont difficiles à passer en imprimerie Par ailleurs vous avez une palette assez froide...*

Certes, je suis un auteur difficile à imprimer ! Pour revenir à la couleur, je n'utilise quasiment jamais le rouge et le jaune : ces couleurs ne me plaisent pas, j'aime le violet, le vert, le bleu... Tout cela est une question de goût : il y a des gens qui n'aiment pas le coq au vin. Et pourtant, c'est bon !

de recul, les revues qui offraient un espace de liberté et de création ont disparu. Nous voilà contraints pour exister de revenir à des formes de narration plus classiques..

Σ : *On peut dire que la nuit est tombée sur le paysage de la bande dessinée italienne dans les années quatre-vingt-dix ?*

Sans doute le public a-t-il évolué, il s'est detourné de la Bande Dessinée publiee dans les revues. A cela s'ajoutent, sans doute, d'autres

SERGIO TOPPI

habitudes de consommation les jeux électroniques, l'Internet... Personnellement, c'est une évolution que je regrette

Le public qui s'interesse toujours à la Bande Dessinee demande des histoires du type «serie», et je trouve à present dommage qu'il n'y ait plus d'alternative, qu'on ne puisse plus realiser d'histoires plus exigeantes, et donc faire évoluer le genre.

E ***Cela n'a-t-il pas un côté frustrant pour un auteur que d'être contraint à réaliser ce type d'histoires de grande consommation ?***

Elles ont toujours existe et j'espere que cela continuera Pour nous, en tant que professionnels, il faut bien se plier aux contraintes du marché - l'expression est horrible même si on aimerait faire autre chose

E : ***Les éditeurs ne devraient-ils pas soutenir aussi des formes de Bande Dessinée plus exigeantes ?***

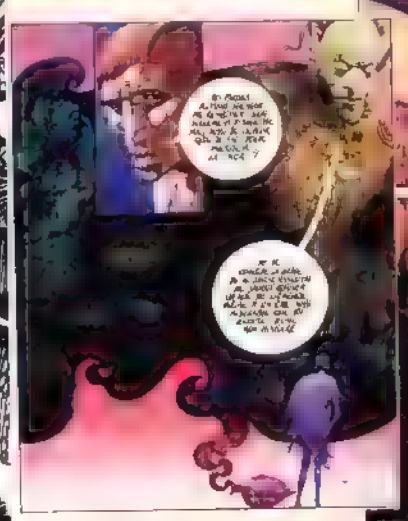
Le travail des éditeurs, c'est de vendre. Là est leur logique. Et certaines choses, hélas, ne se vendent pas... Il est vraiment dommage qu'il n'y ait pas d'alternative. Quand on regarde la production actuelle, il faut reconnaître qu'en général, elle est bien faite, mais il n'y a rien qui tranche vraiment, qui sorte du lot... Les grandes maisons d'édition vont dans le sens de la demande du public et le goût actuel du public se porte vers la «serial BD», si l'on peut faire ce néologisme

Elle rit, il pleure, la jungle est luxuriante et le collectionneur les laisse à leurs émois...

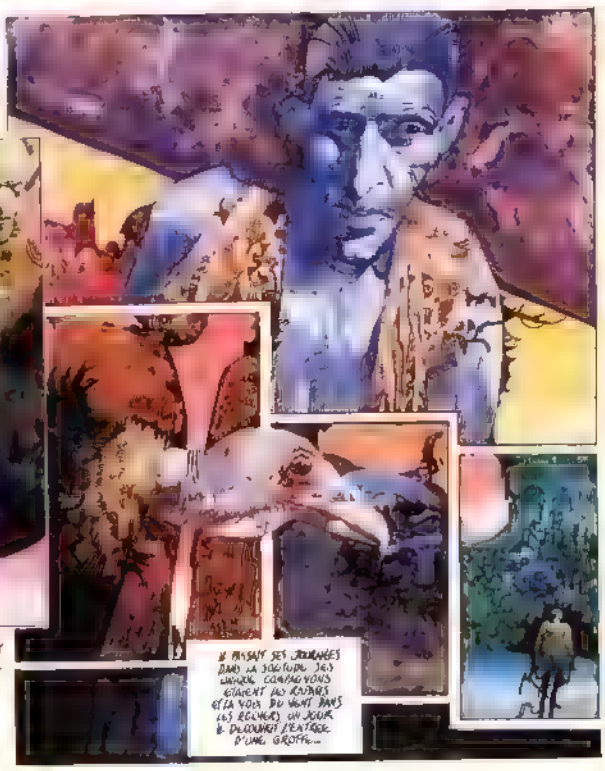
E : ***Et vous personnellement comment vous voyez-vous dans ce paysage ?***

Je ne suis plus un petit garçon, devant moi je n'ai qu'un nombre d'années de production limité... Donc, j'essayerai de faire au mieux ce que l'on me demandera. Bien sûr j'aimerais réécrire des histoires personnelles, mais je ne sais pas où je pourrais les publier. J'aimerais que le vent tourne. Mais nous, en tant que dessinateurs, nous n'avons pas le pouvoir decisionnel Il est entre les mains de l'éditeur... Et du public !! Comme disent les musulmans inch'Allah !

Entretien realisé par Michel Jans, à Milan le 28 Avril 2000

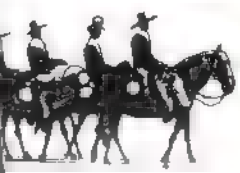


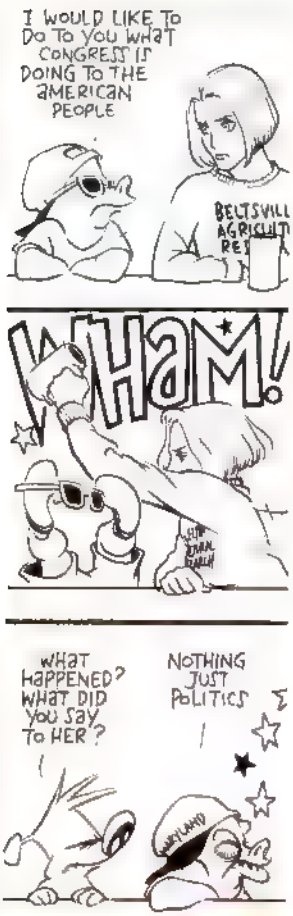
Le Genie s'affiche en couleur pour Sharaz-De...



Archeo' Toppi :

-L'homme du Nil, *Dargaud*, 78
-L'Homme du Mexique, *Dargaud*, 79
-L'Homme des marais *Dargaud*, 79
-L'Histoire de France en Bande Dessinée, *Larousse*, 78
-À la Découverte du Monde, *Larousse*, 78
-Marilyn Monroe, *Bédésup*, 82
-Le dernier Kokombo, *Mosquito*, 97
-Île Pacifique, *Mosquito*, 97
Collection Le Collectionneur *Mosquito*
-Le Joyau Mongol, 98
Le sceptre de Muiredeagh, 98
-L'obélisque Abyssin, 99
-Le Calumet de Pierre Rouge. 99
-Sharaz-De, *Mosquito*, 2000




I WOULD LIKE TO DO TO YOU WHAT CONGRESS IS DOING TO THE AMERICAN PEOPLE
BELTSVILL AGRICULTURE
WHAM!
WHAT HAPPENED? WHAT DID YOU SAY TO HER?
NOTHING JUST POLITICS
MARYLAND

LIBERTY MEADOWS

Frank Cho

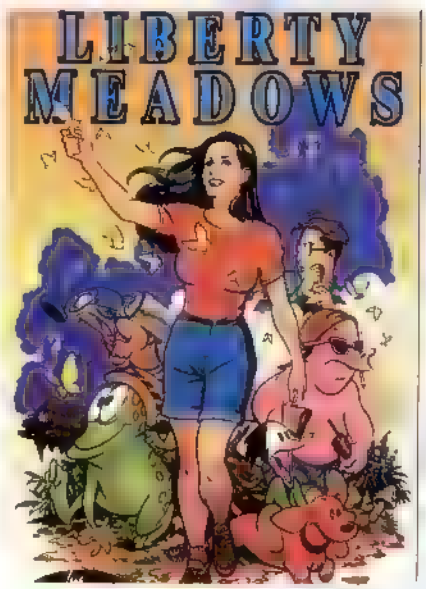
Encore universitaire, en 94 Frank Cho anime un strip quotidien : Liberty Meadows. Il s'agit des aventures burlesques, matinées de bière, de belles étudiantes et de gags potaches mais efficaces, d'une joyeuse troupe d'étranges animaux parlants, échappés d'un quelconque laboratoire. Tres tôt criblé de prix divers, le succès est tel qu'il dessine un comics du même nom publié par sa propre boite : Insight Studio Group.

À l'origine en noir et blanc, on y voit progressivement se mêler la couleur, le tout servant un dessin très inspiré par Frank Frazetta, Franklin Booth ou encore Norman Rockwell. Les animaux sont cartoonesques et les étudiantes craquantes. L'une d'elles devient vite le centre de toutes les attentions : Brandy. Pas encore traduites, ces planches méritent néanmoins de faire l'effort de les réclamer à votre comic-shop préféré.

FG

LIBERTY MEADOWS presents
PORTRAIT of A LOSER
by FRANK CHO
HELLO BB BRANDY
HI FRANK
OH FUDGE I'M LATE FOR MY LECTION I'LL TALK TO YOU LATER OK?
FSDA
FOR THOSE OF YOU WHO ARE JUST JOINING US, THE STORY THUS FAR: RALPH FELL VICTIM TO A CRUEL PRACTICAL JOKE WHICH LEFT HIM BALD
NOT ROGAINE
RALPH TRIED TO REGROW HIS HAIR BY USING AN EXPERIMENTAL HAIR CREAM RESULTING IN AN UNFORTUNATE HORMONAL SIDE EFFECT
NOT ROGAINE
DEAN UNKNOWINGLY TRIED TO MAKE TIME WITH RALPH
AND NOW, LET'S JOIN THE STORY ALREADY IN PROGRESS
EXCUSE ME, MR. LESLIE, SIR BUT DOES MR RALPH LOOK DIFFERENT TO YOU?
OH DON'T WORRY OL' RALPH IS JUST SUFFERING FROM A FEW HORMONAL SIDE EFFECTS OF THE HAIR CREAM
HORMONAL SIDE EFFECTS?
YEP REGROWING HAIR IS A TRICKY BUSINESS DON'T WORRY BEFORE YOU KNOW IT HE'LL BE BACK TO HIS NORMAL HE MAN SELF
TITANIC
NOW SHOWING
SIGH

Liberty Meadows
Insight Studio Group, 00



5. LE PROFESSEUR WERTHAM

The author of SHOW OF VIOLENCE and DARK LEGENDS

SEDUCTION OF THE INNOCENT

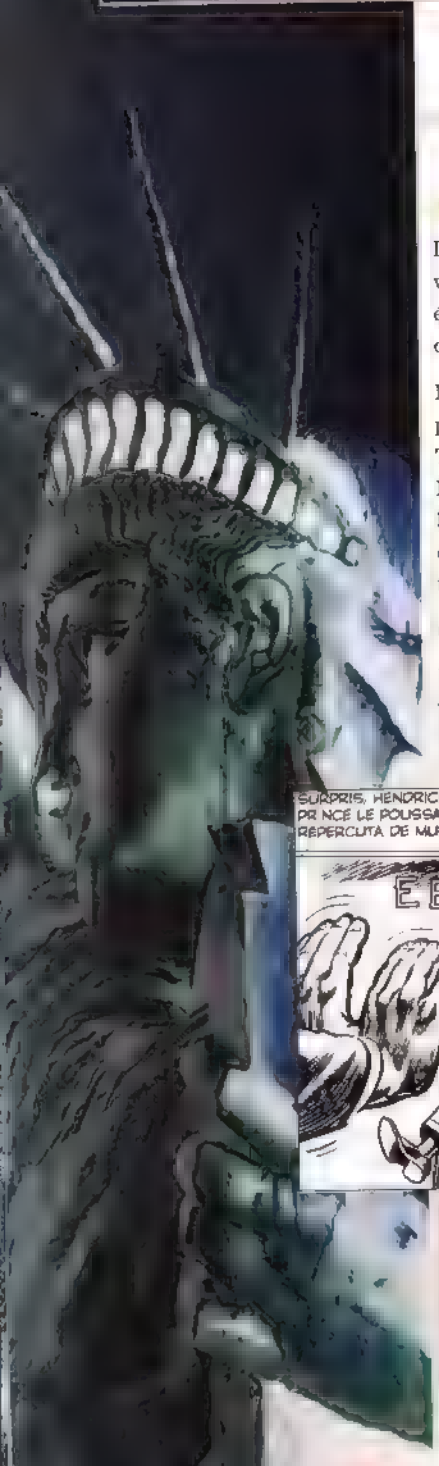
Les comics sont peuplés de héros, et qui dit héros dit ennemis héréditaires. Combien de ces "Super-villains" ont maintes fois rêvé de rayer leur némésis de la carte, sans jamais vraiment y parvenir... Un homme à pourtant bien failli réussir, sans doute parce qu'il n'était pas de papier, mais de chair et de sang.

Frederic Wertham, M. D.

the influence of comic books on today's youth

Comic-addicted

5. LE PROFESSEUR WERTHAM

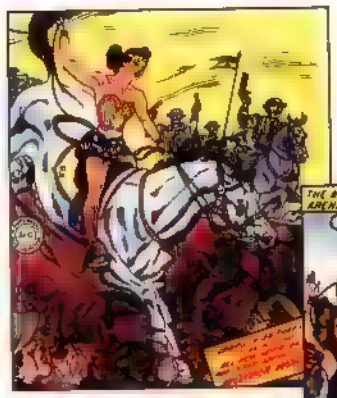


LA SEDUCTION DE L'INNOCENT

De tout temps l'on a vu des gens pour déplorer "la perte des valeurs de la jeunesse" et chaque génération a trouvé un bouc émissaire. Bien avant l'apparition des jeux de rôles ou des consoles vidéos ce sont les comics qui furent montrés du doigt.

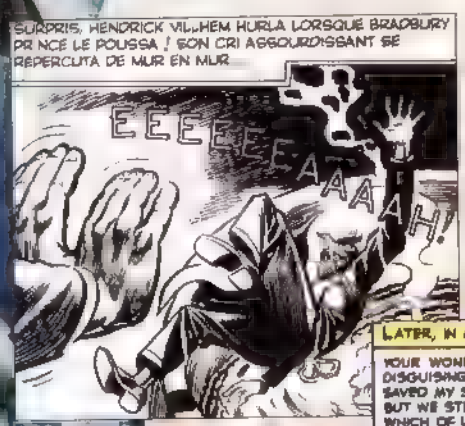
Nous sommes dans les années cinquante. À l'époque, il s'imprime plus de 20 millions de fascicules par mois. Au cœur des Trente Glorieuses, l'Amérique heureuse chasse les sorcières. Lorsque le psychiatre Frederic Wertham qui travaille régulièrement avec de jeunes délinquants constate que la plupart d'entre eux lisent des comics, il va se faire un devoir de protéger la jeunesse de son pays de cette menace perfide

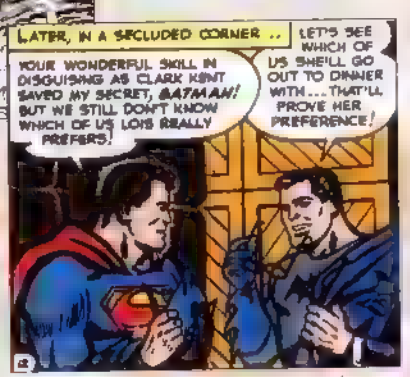
Coûte que coûte Wertham va chercher à démontrer leur nocivité, et leur trouvera tous les torts, de l'à peine crédible jusqu'au plus sordide. Son argumentation se base sur des analyses et des conclusions hâtives. Mais qu'importe, il œuvre pour une bonne cause. Sortant les événements de leur contexte, et séparant systématiquement la forme du fond, en quelques mois le psychiatre réunit un implacable réquisitoire contre les comics. En 1954 paraît son livre : **"Seduction of the innocent"**.



À gauche, une femme qui monte comme un homme et mène les soldats sur le champ de bataille ça dérange certains

Ci-Dessous Wonder Woman est adulée par un peuple de guerrières.


SURPRIS, HENDRICK VILLHEM HURLA LORSQUE BRADBURY PRONONCE LE POUSSA ! SON CRI ASSOURDISSANT SE REPERCUTA DE MUR EN MUR
EEEEEEEAAAAAH!


LATER, IN A SECLUDED CORNER ..
YOUR WONDERFUL SKILL IN DISGUISING AS CLARK KENT SAVED MY SECRET, BATMAN! BUT WE STILL DON'T KNOW WHICH OF US LOIS REALLY PREFERS!
LET'S SEE WHICH OF US SHE'LL GO OUT TO DINNER WITH... THAT'LL PROVE HER PREFERENCE!

Ci dessus, Illustration du mode d'emploi *"Comment je peux tuer quelqu'un en une leçon"* extrait de *Tales from the Crypt, (EC Comics)*

Ci-contre, Même profil pour deux travestis.

A LA BARRE DES ACCUSÉS

Dans les comics, rien à sauver : "*leur forme même est une mutilation à l'analphabétisme*" Ces livres sont dangereux : leur format est trop petit, et ils abîment les yeux Arriverez-vous à le croire ? Il a même vu des enfants être pris de vomissements à leur simple lecture !

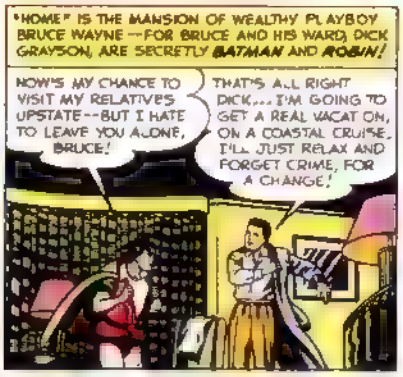
Si l'objet lui-même parait nocif, les méfaits de son contenu sont encore bien pire ! Pour notre bon docteur, il n'y a aucun doute : les comics poussent au crime ! Ils ne se contentent pas de montrer vols, tortures, viols ou meurtres, ils les justifient et donnent aux enfants la méthode à suivre pour réaliser ceux-ci en toute impunité. Selon Wertham les comics mèneraient à tout : suicide, pyromanie, voyeurisme

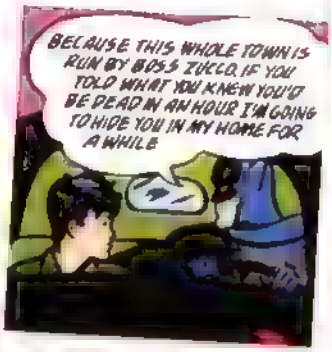
Les livres, boucs émissaires, sont bientôt montrés du doigt dans les tribunaux pour jeunes déviants. Comme de bien entendu il n'est pas un délinquant en culotte courte qui ne lise pas de comics. Il sera donc d'usage de plaider cette mauvaise influence pour obtenir la clémence des tribunaux !

On en vient à affirmer que ces livres font l'apologie de toutes les déviances et que les personnages les plus iconiques répandent des valeurs néfastes Superman, par exemple, est antisémite à cause de son nez droit ! Qu'importe que ses créateurs Jerry Siegel & Joe Shuster, soient eux-mêmes juifs !

Ci-dessous on trouve quelques unes des images compromettantes pour Batman qui n'aient été récupérées par ce dernier les paparazzi s'attaquent vraiment à toutes les cibles.

D'après Wertham, "Le comic book met en avant les mœurs homosexuelles Robin a été dessiné avec les jambes nues souvent écartées. De plus, il semble n'être attaché et dévoué qu'à Batman." C'est louche.


"HOME" IS THE MANSION OF WEALTHY PLAYBOY BRUCE WAYNE --FOR BRUCE AND HIS WARD, DICK GRAYSON, ARE SECRETLY BATMAN AND ROBIN!
NOW'S MY CHANCE TO VISIT MY RELATIVES UPSTATE--BUT I HATE TO LEAVE YOU ALONE, BRUCE!
THAT'S ALL RIGHT DICK... I'M GOING TO GET A REAL VACATION, ON A COASTAL CRUISE. I'LL JUST RELAX AND FORGET CRIME, FOR A CHANGE!


BECAUSE THIS WHOLE TOWN IS RUN BY BOSS ZUCCO. IF YOU TOLD WHAT YOU KNEW YOU'D BE DEAD IN AN HOUR. I'M GOING TO HIDE YOU IN MY HOME FOR A WHILE

Encadré. M. Wertham s'enfuit à la vue des trois horribles conteuses d'EC Comics. Il aura pourtant leur peau.

SYMBOLIQUE DU VICE

Quand on a les idées aussi larges que Frederic Wertham, la sexualité est le dernier des sujets qui doive apparaître dans une publication pour enfants. Or, les comics en feraient insidieusement débauche ! Le Docteur est persuadé que ces mêmes jeunes qu'il juge incapables de faire la différence entre réalité et fiction, décryptent sans problème les nombreuses allusions sexuelles cachées dans les pages. Ces images, évidemment perverses, stimuleraient "des fantasmes malsains" et suggéreraient "*des idées sexuellement anormales*".

Dans sa logique Wonder Woman est une "lesbienne sadique" car elle vit entourée de femmes qui se nomment entre elles «sœurs». La parabole féministe bâtie sur le mythe des amazones, devient une "*image effrayante pour les garçons et un idéal corrupteur pour les filles*". S'il avait porté plus attention au personnage, Wertham se serait peut être interrogé sur le fait que Wonder Woman a été créée par le docteur *William Moulton Marston*, un psychologue…

Dans ce premier cas, le fait d'être entouré d'autres personnes est un "*pousse-au-vice*". Mais éviter la foule n'est pas pour autant une preuve de vertu : pour notre bon psychiatre, le solitaire Superman devient une incitation à l'onanisme !

Obnubilé par l'homosexualité, l'auteur va consacrer plusieurs pages de "*Seduction of the innocent*" à la description de Batman et Robin sous l'intitulé : "*un rêve d'homosexuels*". Paradoxalement, ceci pourrait être considéré comme le seul point sur lequel sa these se tienne. L'homosexualité latente entre les deux personnage est encore aujourd'hui une image récurrente qui réapparait souvent chez des personnages inspirés d'eux. Fallait il pour autant les penser à l'origine de tout mal ?

La réponse devait être positive : Wertham avait pour habitude de demander à ses patients homosexuels s'ils aimaient Batman. Les réponses affirmatives de ceux-ci lui suffisaient pour démontrer l'influence néfaste des livres.

LA VICTOIRE DE WERTHAM

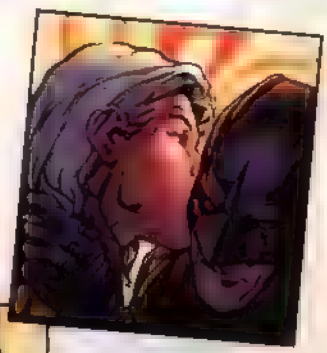
La crise de paranoia provoquée par Wertham ne restera pas sans conséquence ; le sénat américain créera une commission sur le sujet. Il s'agira ni plus ni moins que d'une forme de procès televisé où le psychiatre, lui même, jouera le rôle du procureur

William Gaines, président de *EC comics*, tentera vainement de défendre sa vision des choses, mais il est le premier accusé et il ne parviendra pas à faire entendre sa voix. La censure aura bientôt raison de ses titres..

En réaction, et par crainte de l'ampleur qu'est alors en train de prendre le mouvement anti-comics, les autres éditeurs se fédèrent en association pour sauver ce qui peut encore l'être C'est ainsi qu'il vont créer leur propre organe d'autocensure et que naîtra le "Comics Code Authority"

(à suivre)

Tony Letrouvé.



➥ Note : *dans the Authority de Warren Ellis et Brian Hitch (sorti en mai 2000 chez Semic), on rencontre Apollo et Midnighter, couple gay librement inspiré de Superman et Batman. Jenny Spark les qualifie de "Dynamic Duo" ; ce qui était le nom donné à Batman et Robin quand ils agissaient ensemble dans les années 50*

L'HISTOIRE D'UN VILAIN RAT
Brian Talbot

Helen fait la manche sur le quai d'un métro. Mal attifée, boudeuse et surtout accompagnée d'un rat, elle n'attire pas la sympathie des passants. Pourtant, nous allons la suivre tout au long de son épopée londonienne, puis jusque vers les collines du Lake District sur les traces de l'illustratrice Beatrix Potter. Au fil des rencontres, la grise mine de la jeune fille laisse percevoir le trouble d'une adolescente abusée et brisée, par un père trop affectueux.

Avec l'Histoire d'un vilain Rat, Brian Talbot aborde le thème difficile de l'abus sexuel. Sans sombrer dans le mélo ou le drame voyeuriste, il fait du périple salvateur de Helen un récit intelligent et sensible. Il offre non seulement un espoir aux victimes, mais aussi sensibilise ses lecteurs à un des grands tabous de la société, espérant ainsi briser le silence.

L'histoire d'un vilain rat
Vertige Graphic, 99

L'HISTOIRE D'UN VILAIN RAT

BRYAN TALBOT

BERNI WRIGHTSON

Wrightson : l'homme qui a peint le monstre qui est en vous, mais aussi celui qui sait trouver le cœur au plus profond de la bête. Maître du cauchemar ou artiste de génie, pourquoi pas les deux ? À vous de voir...

Pour bien des illustrateurs et des dessinateurs de BD aujourd'hui, qu'ils soient américains ou européens, Berni Wrightson est une référence majeure au même titre que Frank Miller, Enki Bilal ou Moebius. Mais l'homme qui compte aujourd'hui, parmi ses fans, des gens comme Stephen King, a pourtant bien commencé un jour. Lui aussi s'est commis comme des dizaines d'autres stakhanovistes de la planche à dessin, sur des BD d'horreur et de super-héros bon marché, avant de connaître la gloire. Portrait d'un croqueur de monstres...

AMERICAN DREAM

Il faut bien avouer que dessiner, aux Etats-Unis, ça n'est pas un travail pris très au sérieux. Dans la nation où le capitalisme est roi, le succès se mesure surtout à l'aune de l'argent. Pas de hasard donc, si, pour un dessin, succès rime avec les illustrations des publicités, loin devant les illustrés des grands quotidiens, et à des années lumière des pauvres comics ; ces bandes dessinées à trois sous, imprimées sur un papier au mieux médiocre, et destinées à la jeunesse.

Vouloir dessiner des comics, c'est presque avoir l'ambition de devenir un ouvrier ordinaire, payé quelques dollars la page. C'est la promesse d'avoir un travail à la chaîne : du scénariste au dessinateur, de l'encreur au lettreur. Tous sont remplaçables et interchangeables, sans garantie d'emploi ni sécurité sociale.

Bienvenue dans la grande et fière Amérique !

Quelques grandes vocations naîtront malgré tout, dans cette glorieuse période de l'après-guerre.

Parce que, né en 1948, le jeune Wrightson fait partie de la génération des baby boomers. Il découvre très tôt les comics, en particulier ceux édités par William M. Gaines ; les E.C. Comics. On en retiendra surtout les fameux **Tales From the Crypt** (Les Contes de la Crypte) et **Vault of Horror**. Ceux-ci vont laisser leur empreinte sur l'époque par leur caractère novateur en matière de narration et de construction dramatique. Ils marqueront également toute une génération d'auteurs parmi lesquels Wrightson. En effet, dès son plus jeune âge, il choisira le dessin. Ce sera sa voie, ferme et irrévocable !

L'ELIXIR DE L'ART

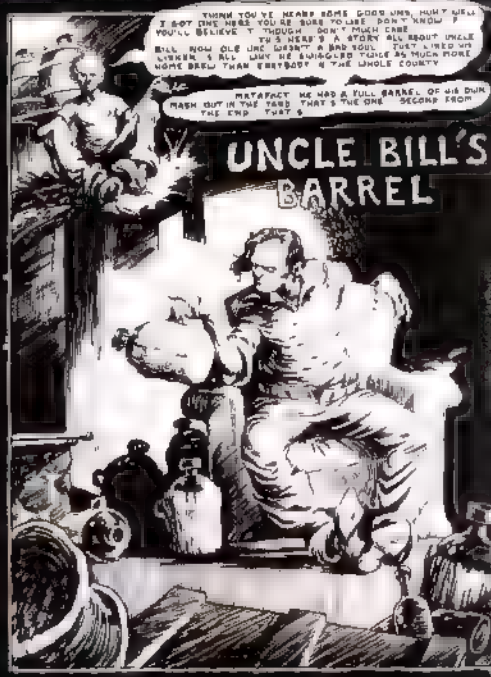
Alors que beaucoup de jeunes apprennent en décalquant les images, Berni va faire le choix d'une formation solide et élitiste.

Ci-dessus, rejoignez comme Berni les rangs de l'enseignement du dessin par correspondance et apprenez en un simple test si vous avez les compétences requises pour devenir un grand !

"Vouloir dessiner des comics, c'est presque avoir l'ambition de devenir un ouvrier ordinaire, payé quelques dollars la page. C'est la promesse d'avoir un travail à la chaîne..."

Pourquoi entrer dans une simple école d'art et suivre les cours dispensés par des enseignants du coin, alors qu'entre les réclames pour les statuettes en kit ou les méthodes de musculation de Mike Marvel ou Charles Atlas, se trouvent les fabuleux cours de dessins d'*Albert Dorne* et *Norman Rockwell* ?

Auréolés de leur réussite financière dans l'illustration publicitaire, ces auteurs, icônes chéries de l'Amérique triomphante, garantissent un enseignement personnalisé, et dirigé par une douzaine des plus célèbres artistes d'Amérique.



À gauche, Dans les années soixante, la gloire pour le jeune Berni, être publié dans un fanzine !

Ci-contre, puis, la consécration, le tout premier comic publié, dans Graphic Showcase en 1969.

UNE TERRIBLE VOCATION !

Pour la modique somme d'un dollar Berni passe le test d'aptitude, et signe le début de son apprentissage.

La méthode insolite devait avoir du bon !

À 18 ans, Wrightson est engagé comme illustrateur par le journal local : Baltimore Sun. Ce travail s'avèrera réellement formateur puisqu'il y pratiquera tous les principaux aspects de ce métier, du simple portrait à la retouche photographique. Et tout ça en étant payé !

Wrgthson vit de sa plume mais pas encore de ses rêves. Il ne peut pas réellement exprimer sa passion, et ses œuvres, n'ont jusque là trouvé leur place que dans le courrier des lecteurs de divers fanzines d'horreur !

Il part donc en quête d'un éditeur prêt à lui laisser sa chance. Armé de son book et d'une bonne dose de patience, il écume les salons de bédé.

En 1967, lors d'un salon New-Yorkais, il rencontre ses futurs collègues et amis, **Mike Kaluta** (rappelez-vous l'article sur *Books of Magic* dans Ekllipse 2) et **Jeff Jones**, ainsi que celui qui aura une énorme influence sur eux trois, **Frank Frazetta**.

C'est le déclic. De retour de voyage, il décide de se remettre à la bédé et conçoit une histoire à la *Tales from the Crypt* : **"Uncle Bill's Barrel"** qui sera publiée dans un fanzine à faible tirage.

La Belle Époque...

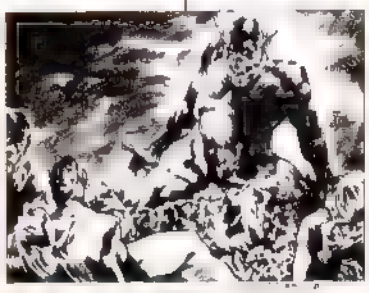
Si vous avez lu le Comic-addicted d'Ekllipse 4, vous avez déjà une idée de ce que sont les E.C. Comics. Pour vous rafraîchir la mémoire, souvenez-vous qu'aux États-Unis, au début des années cinquante, la bande dessinée touche le fond de l'abîme. L'intérêt du public pour les super-héros s'est fané et, à part la sainte trinité (un petit nom affectueux pour Superman, Batman et Wonder Woman), tous ont disparu.

A la place ? Faute de véritables idées, les éditeurs font des tentatives. A la même période, le cinéma est dans la vogue des films d'horreur, que l'on compte aujourd'hui au nombre des grands classiques. Ces films, qui mettent à l'affiche les légendaires Boris Karloff ou Bela Lugosi, donnent à William Gaines l'idée de fonder une ligne de bandes dessinées. On y trouve donc des histoires choc, courtes et violentes, à rebondissements souvent macabres. Très vite, la collection s'avère être un franc succès ! Grâce à une écurie d'artistes hors pair, les titres de Gaines sont ceux qui se vendent le plus.

Hélas, on est alors en pleine guerre froide et le MacCarthysme bat son plein. Cette croisade anticommuniste s'accompagnera d'une vague de suspicion sans précédent sur le monde des arts. Des cinéastes comme Fuller devront même s'exiler en Europe. Bien entendu, la bande dessinée ne sera pas épargnée.

La violence et le gore, présents alors dans les comics, amènent le Sénat américain à se pencher sur ce qui pourrait menacer la santé mentale des chères têtes blondes ou brunes. (vous n'avez pas encore lu le comic addict ?)

Ceci aboutira à la création d'un organe de censure : le Comics Code, qui causera la disparition des E.C. Comics. Pourtant, toute une génération de baby boomers, Berni Wrightson inclus, aura été marquée.



Lorsque, l'année suivante, il revient à New York à l'occasion d'une autre convention, il rencontre **Dick Giordano**, rédacteur en chef chez DC Comics, lui montre cette nouvelle et ce dernier l'engage.

Wrightson a 24 ans, il va enfin pouvoir faire ce qu'il aime c'est-à-dire illustrer des histoires d'horreur et d'angoisse, dans le style de celles qu'il lisait naguère. Il abandonne sur-le-champ son travail au journal et déménage pour New-York où il retrouve Jones et Kaluta.

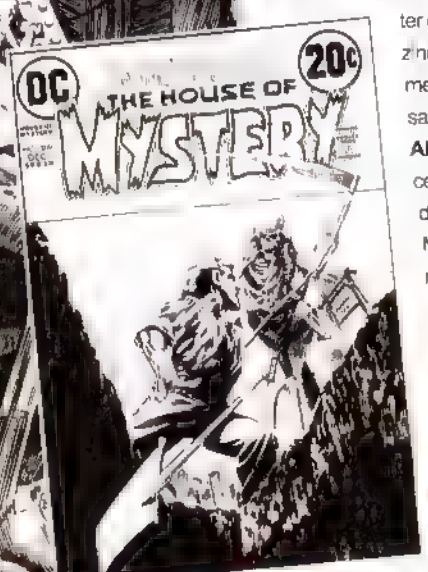
LES COPAINS D'ABORD

Lorsque Berni s'installe, il se rapproche rapidement de ces jeunes gens qui ont la même aspiration que lui : percer dans la bande dessinée.

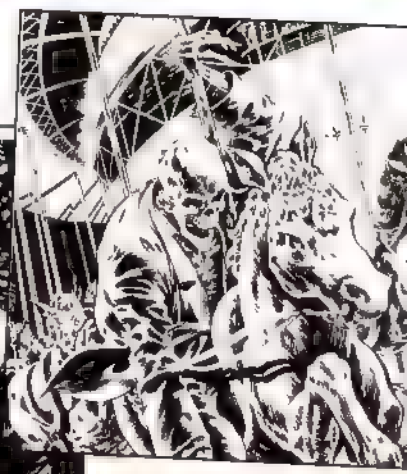
Pour économiser leurs maigres salaires mais aussi pour se soutenir dans leur passion commune, ils vont s'installer sous le même toit et fonder un studio. Ce regroupement informel d'artistes en devenir verra se côtoyer, en plus de Wrightson, Jones et Kaluta, des artistes comme **Barry Windsor Smith** (créateur graphique de *Conan le Barbare* en BD), et d'autres à peine moins connus.

Sous la double influence du peintre Frank Frazetta et des E.C. Comics de leur enfance, leur collaboration consistera à se prêter main forte l'un l'autre, à s'aider sur leurs planches, à poser les uns pour les autres ou même encrer les travaux en retard pour tenir le rythme !

Dans un rêve fou d'indépendance, ils vont tenter de créer leur propre magazine avec l'ambition d'exprimer pleinement leur talent sans contrainte : ce sera **Abyss** en 1970. Il ne vivra cependant que le temps d'un seul et unique numéro. Malgré leurs efforts, les jeunes gens ne parviendront pas à soutenir le coût de sa publication. Ils devront ronger leur frein encore quelques années.



Cette émulation mutuelle va durer plus de cinq années, au terme desquelles les jeunes gens poursuivront des voies séparées.



régulièrement aux séries d'angoisse cultes que sont **House of Secrets** ou **Witching Hour**.

Malgré l'aide de Jones et Kaluta à l'encrage, son souci du détail et la minutie avec laquelle il travaille ne lui permettent pas de tenir le rythme d'une série régulière. Ce défaut se transforme toutefois en qualité lorsque Wrightson doit concevoir une grande quantité de couvertures pour un bon nombre de titres.

Si apprécié que soit son travail, rien ne fait encore rentrer Berni dans la légende, jusqu'au jour où le destin vient frapper à la porte.

CAUCHEMARS ET COMMENCEMENT

Mais revenons à Wrightson et à ses débuts. Le premier travail professionnel qui va mettre le projecteur sur lui est une histoire d'horreur publiée dans **House of Mystery**. Il contribuera

AND HE DOES NOT SEE THE CASTLE REACHING GRIMLY FOR THE SKY--LOFTY SPIRES CLAWING AT THE CLOUDS LIKE TALONS TEARING GOSSAMER--DIM-LIT WINDOWS PEERING DOWN LIKE RHEUMY YELLOW EYES...
PULL, MY BROTHERS--PULL! WE ARE ALMOST HOME!
ALL THIS IS BEYOND THE MAN-MONSTERS NOTICE AS HE SLEEPS HIS DREAMLESS SLEEP...

sus tout tenter de retrouver son amour perdu. Hélas, sa mésaventure l'a transformé en une créature hideuse et repoussante qui ne peut désormais trouver le repos.

Wrightson décide d'illustrer ce script intitulé The Swamp Thing, et la magie va opérer.

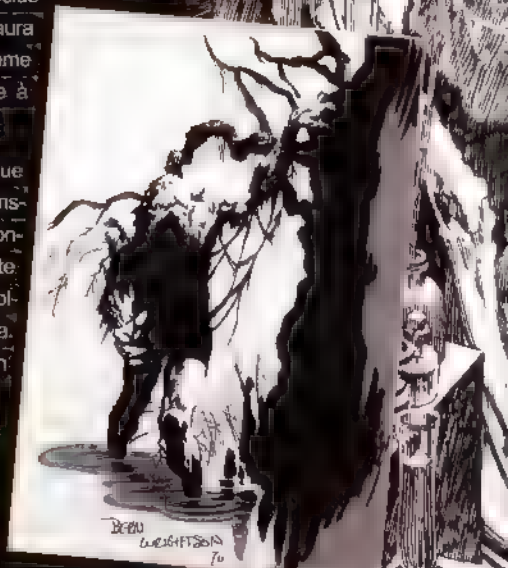
LE MARAIS DU SUCCES

Pressé par le délai de parution, Wrightson utilise une technique courante dans la peinture ou l'illustration : il travaille à partir de sources photographiques. Le groupe d'amis avec lequel il cohabite lui servira de modèle pour les personnages : l'héroïne blonde est interprétée par Louise, la femme de Jones, tandis que Kaluta joue le rôle du vilain et que Wrightson lui-même s'attribue la personnification du héros. Cette technique confère à cette histoire un relief et un réalisme particuliers.

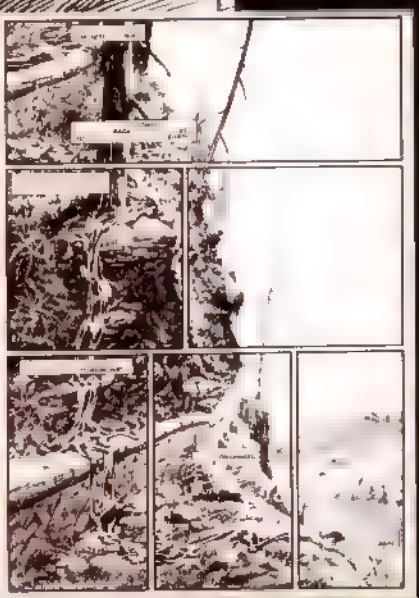
Ces quelques huit planches vont paraître dans House of Secret et s'avérer le véritable déclencheur du renom de Wrightson.

Le magazine sera la meilleure vente le mois de sa sortie ! Devant l'avalanche de courrier et le succès rencontré, DC décide que le monstre verdâtre aura sa propre série et du même coup, qu'elle sera confiée à au duo Wein et Wrightson.

Sur les mêmes bases que l'histoire originale, mais transposée dans un contexte contemporain, on suivra cette fois le Professeur Alec Holland et sa femme Linda. Ils rencontrent leur destin



Autant d'émotion dans un amalgamme de lichens et de fungi, le Swamp Thing sera le détonateur du succès de Wrightson. La gloire au sortir du marais...



au fond des Everglades, en Floride. Là, le corps de Holland se métamorphose en une monstrueuse masse de boue et de végétation croupie, pour donner naissance à une improbable créature baptisée **Swamp Thing**.

Y sont abordés tous les principaux thèmes que l'on retrouve au même moment dans le cinéma américain de série B : monstres gothiques, sorcières, savants fous, créatures démoniaques outrageusement mélodramatiques.

Sur dix numéros, Wrightson tissera un inextricable réseau de lignes et de détails qui donneront aux planches une atmosphère oppressante et terrible.

LA LIBERTE SANS COULEUR

C'est le début de la gloire pour Bernie Wrightson.

L'expérience des comics a été enrichissante, mais aussi frustrante. Berni s'est aperçu que, pour développer pleinement son style, il faut suffisamment de temps. Surtout s'il souhaite encrer lui-même ses propres crayonnés.

L'indépendance financière lui permettra enfin de travailler comme il le veut et au rythme qu'il souhaite.

Pour toutes ces raisons, il choisit d'entamer une collaboration de plusieurs années avec un grand éditeur de magazines noir & blanc. Il trouve donc chez ***Warren*** la liberté qu'il a connue brièvement dans des fanzines ou avec Abyss. Le format magazine le libère de l'influence contraignante du comics code (la censure qui sévit sur les comics) et, pour faire d'une pierre deux coups, il évacue l'insatisfaction de voir ses dessins défigurés par une mise en couleur parfois lourde et inappropriée.

C'est un choix judicieux que celui-là. Grand format et noir & blanc donnent au dessin de Wrightson toute son ampleur et sa mesure.

"Wrightson choisit donc de se lancer dans l
réalisation de son grand œuvre : Frankenstei
La fascination qu'il éprouve pour le monstre d
Mary Shelley, va le conduire à se surpasser..

Des scénarios originaux mais surtout des adaptations d'auteurs classiques de la littérature d'angoisse - *Edgar Allan Poe* (**The Black Cat**), *H.P. Lovecraft* (**Cthulhu**) - lui permettent

b À gauche et ci-dessus, les ancêtres du grand œuvre... Une BD française jamais aboutie et le Muck Monster de 1975, premières apparitions de la créature et du savant, éloignées des visions de Boris Karloff qu'il affectionnait jusqu'alors...

d'asseoir sa technique et sa maîtrise de la texture et de la composition dramatique. Berni peut enfin s'en donner à cœur joie !

L'OEUVRE AU NOIR

On pourrait croire le rêve de Berni enfin atteint, et pourtant il ne s'arrête pas là. Celui qui, hier encore, n'était qu'un adolescent de Baltimore,

se sent l'envie de prouver autre chose... Est-ce par lassitude, ou bien par volonté de chercher la reconnaissance d'un public plus large ? Wrightson va s'arrêter de dessiner des comics et bifurquer vers cet univers, si proche et pourtant si lointain, des ouvrages d'art.

Ne devait-on pas s'attendre à ce que sa plume appelle ces beaux livres, faits de papier épais, de reliures soignées et de jaquettes rutilantes ?

Voilà déjà des années qu'il griffonne sans relâche, au dos de ses planches «officielles», l'ébauche de ce qui sera son apogée.

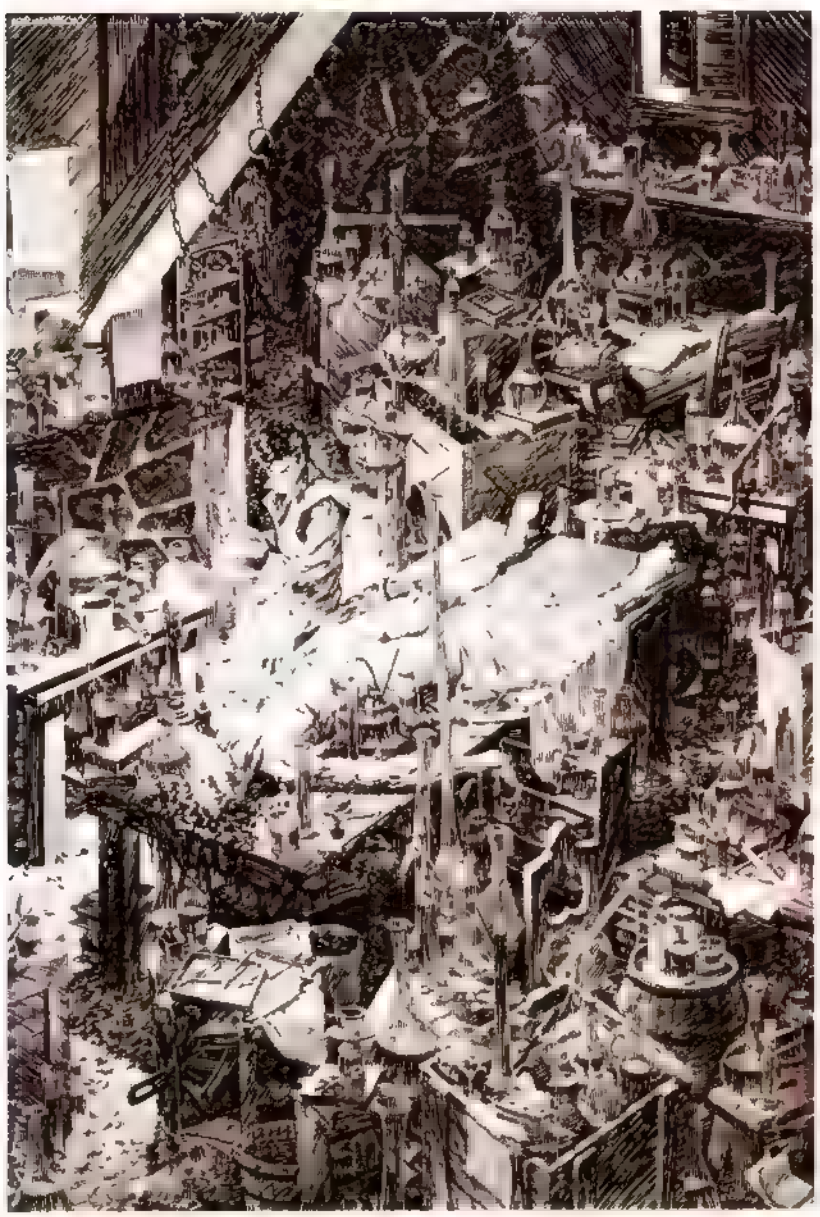
Wrightson choisit donc de se lancer dans la réalisation de son grand œuvre : **Frankenstein.**

L'étrange fascination qu'il éprouve pour le monstre de *Mary Shelley*, va le conduire à se surpasser.

Berni va se battre avec la matière pour faire de la créature un monstre à visage humain. Après une multitude d'essais, il réalise un buste qu'il enduit de latex pour parfaire les textures. Il peut alors se livrer à ses planches.

Pour retranscrire l'atmosphère tragique du livre, Wrightson choisit de s'inspirer des ouvrages illustrés du dix-neuvième siècle tels que ceux de *Gustave Doré* (**La Divine Comédie**) ou *L. Bennett* (**Jules Verne chez Hetzel**).

Il va donc minutieusement reproduire des scènes majestueuses, dont la mise à l'encre ne laisse pas un seul centimètre carré de la planche immaculé. Le résultat aussi dense que précis requiert une dextérité hors du commun, car il faut astreindre la plume à retranscrire la douleur et le pathétique qui se dégagent de la créature mais



aussi la rage et la folie du savant dans sa quête de la création

Paradoxalement, le dessin chargé de traits, donne une impression générale de pureté et de simplicité Arbres, nuages et pluie ajoutent autant de reliefs grandioses, tandis qu'une formidable sensation de puissance de sérénité ou d'émotion se dégage des personnages

RENAISSANCE

Voici qu'un simple maître du macabre connu seulement de quelques afficionados des magazines-à-faire-peur, s'est donné la carrure d'un véritable artiste, reconnu, salué consacré par la «grande» critique

C'est généralement à ce stade que quelqu'un prononce le mot *Hollywood* De fait, il est sollicité à plusieurs reprises par le cinema pour le design et le story-board de films comme Ghostbusters (encore des histoires de revenants !)

Points de repère - Berni Wrightson

L'illustrateur

- **Creepy** 9 (*Premier dessin amateur publié*,
- **Swank Magazine** (*Purple pictography* avec Vaugn Bodé, 1971-72)
The Berni Wrightson Treasury (*Omnibus Publishing*, 1975)
- **A Look Back** (*Zavisa*, 1979) France Trois portfolios à tirage limité sur Frankenstein et un album, ***Les Mutants*** (éd. *Triton*, 1979)
- **Frankenstein** (*Marvel*, 1983) France *Albin Michel* en 1984
Creepshow (d'après le film de George Romero et le recueil de Stephen King) 1983 France ***La foire aux monstres*** (*Albin Michel*, 1984,
- **The Cycle of The Werewolf** (*Land of Enchantment*, 1983) Texte de S. King. France ***L'année du Loup-garou*** (*Albin Michel*, 1986)
- **The Stand** (1984 - texte de S. King
- **Vaughn Bode's Poem Toons** (*Tundra*, 1989,
Night Terrors ,avec Joseph M Monks)

Histoires d'horreur

- **House of Mystery** 179 (premier travail pour *DC Comics*, avril 68)
Chamber of Darkness 7 (Premier travail pour *Marvel*, oct. 70)
- **Showcase** 83-84 (Nightmaster) *DC Comics* 1968
- **House of Secrets** 92 (The Swamp Thing) réédité en avril 2000
- **Web of Horror** 1-3 (*Major Magazines* 1969-70)
Abyss 1 (1971)
- **Swamp Thing** 1-10 (*DC* 1972-73)
En France, deux volumes aux éditions du *Fromage* (1977-79) et quatre chez *Arédit* (1982)
Bedtime Stories (*Graphic Masters* 1972)
- **Nightmare** (*Skyward*, 1973)
- **Eerie** et **Creepy** (*Warren*, 1974-79)
France : un album intitulé ***Edgar Poe*** (Ed. *Neptune*, 1981)
+ le magazine ***Ere Comprimée*** (*Campus Editions*, 1974-1981)
Back For More *Wiener* 1978 Reéditions France ***Presque humains*** (ed. *Icare*, 1981)
Berni Wrightson, Master of the Macabre (*Pacific*, 1983) rééditions
- **Roots of The Swamp Thing** 1-5 (*DC*, 1986) rééditions
- **Swamp Thing: Dark Genesis** (*DC*, 1991) rééditions

Super-héros

- **The Spectre** 9 (*DC*, 1969)
- **Creatures on the Loose** 10 (King kull *Marvel*, 1971)
- **The Amazing Spider-Man in Hooky** (*Marvel*, 1986) France ***La Fureur à mille têtes*** (Ed. *USA*, 1988)
- **Heroes against Hunger** (*DC*, 1986)
- **The Big Change** (*Marvel*, 1987) France ***Hulk et la Chose*** (Ed. *Lug*, 1988
- **Captain Sternn** (*Heavy Metal* 1988) réédité en 5 volumes en 1993 par *Kitchen Sink Press* , en France dans ***Metal Hurlant*** (*Humanoides*) et *Glénat* (1988)
- **The Weird** 1-4 (*DC*, 1988)
- **Batman: The Cult 1-4** (*DC*, 1988) France ***Enfer blanc*** (Editions *USA* 1989)
- **Punisher: P.O.V.** 1-4 (*Marvel*, 1991)
Batman / Aliens 1-2 (*Dark Horse* 1997)

"Starlord", magazine noir et blanc de Marvel en 75 et "Kong The Untamed" pour DC.
À droite, "The cycle of the Werewolf", avec S. King

Dans le même temps, Stephen King, lui propose de réaliser les illustrations et les couvertures de plusieurs de ses œuvres les plus récentes.

Du coup, ses anciens employeurs se rappellent à son bon souvenir. Maintenant, on souhaite lui confier les grands personnages : **Superman, Batman, Spider-Man**, ou l'**incroyable Hulk**, seront donc visités par quelques créatures cauchemardesques, qui doivent encore les empêcher de dormir.

A ce jour, tel Frazetta avant lui, Bernie Wrightson semble avoir définitivement laissé de côté la bande dessinée pour se consacrer entièrement à la peinture et à l'illustration, pour preuve une association devenue quasiment systématique avec *Stephen King*.

Ses anciens employeurs se rappellent à son bon souvenir. Maintenant, on souhaite lui confier les grands personnages : Superman, Batman, Spider-Man, ou l'incroyable Hulk..."

Il ne nous reste plus aujourd'hui qu'à nous laire et goûter le travail de l'artiste dans une ambiance propice. A contempler tout en écoutant Une nuit sur le Mont Chauve de Moussorgsky, sur un vieil électrophone qui craque.

Brrrr... Pourquoi fait-il soudain si froid ?

J.C. Lebourdais

Ci-contre, Le portfolio Edgar Allan Poe, compilation d'illustrations des plus célèbres nouvelles du maître de l'horreur.

Saint-Malo

Quai Des Bulles

28 & 29 Octobre 2000

- 120 Auteurs attendus
- Plus de 80 stands Editeurs, Libraires
- Dédicaces
- 10 expositions
- Cinéma «l'Animation dans tous ses états»
- Débats avec Loisel, Andréas, Sorel & Dieter
- Rencontres Pro-Amateurs
- Le Conte à Bulles avec Maëster
- Cyberbulles
- Espace Jeunesse / Halte Garderie
- Animations de rue

FESTIVAL DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE PROJETÉE

Le Retour du Grand Bleu

Superman™ © 2000 DC Comics, une division de Warner Bros. une compagnie Time Warner Entertainment / © 2000 SEMIC S.A. pour l'édition française.

Superman Hors-Série #1 • 68 pages • 29 francs

La BD la plus Net !

BD • INFOS CONCOURS VIDEOS

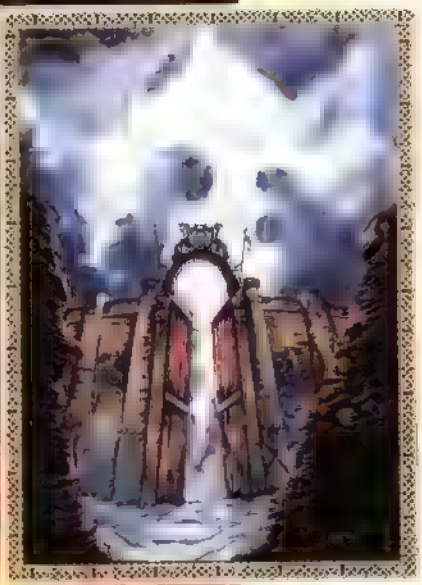
The comics world

www.the-comics-world.net

© "la Coccinelle" de Gotlib - Hyphen S.A. - Dargaud 2000

Heroic Fantasy

Chroniques de Lodoss XIV
Tellos XIX
Scotch Arleston XXV



Entrez, Messieurs Dames, dans notre merveilleux XXème siècle ! Venez voir nos merveilleuses machines ! Contemplez notre monde apprivoisé, venez dompter vos peurs d'enfant : le siècle nouveau est à vous ! Belles paroles, que tout cela, en vérité. Mais la joie ne fut que de courte durée. Songez un peu...

En moins de deux siècles, les Révolutions Industrielles successives avaient eu raison du culte romantique de Mère Nature ! Les troglodytes de Montesquieu s'étaient pétrifiés au fond de leurs cavernes avec les bons sauvages de Rousseau, tandis que le Werther de Goethe, passé ses amours printanières, était mort de chagrin à l'orée de l'hiver. La déesse science avait disséqué les mythes et les superstitions, Elle entamait son règne.

Il y a cent ans à peine, Jules Verne et H.G Wells, s'inspiraient des découvertes scientifiques et transformaient en romans leur vision d'un avenir possible. Demain avait les couleurs du progrès : nautilus, aéroplanes, fusées lunaires et machines à remonter le temps avaient la couleur du rêve

Puis les années passèrent. L'homme avait conquis ciel et terre. L'ultime frontière était tombée avec les derniers Indiens libres et les aborigènes survivants découvraient le Coca-Cola. Le monde, autrefois exotique, expirait son mystère dans les cartes des colonies. Les aéroplanes, dont rêvait Léonard, volaient, presque à heure fixe. On avait marché sur la lune... Pourtant la foi en le progrès ne s'était elle pas noyée avec le Titanic ?

Que restait-il donc à notre imaginaire ?

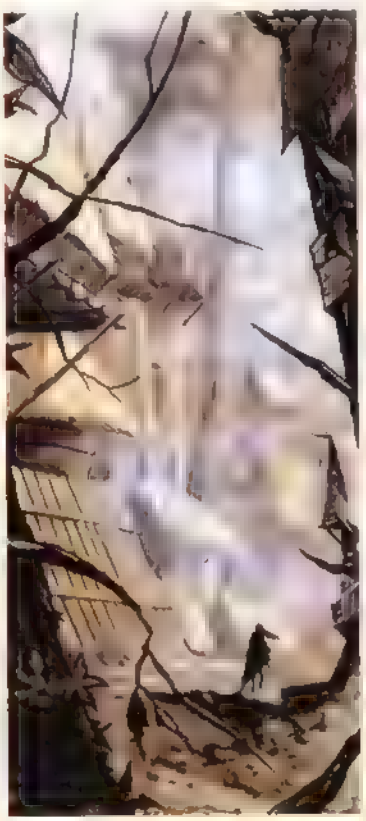
L'homme moderne agonisait sur l'asphalte d'une ère moderne qui naissait dépouillée de mystère. Il y avait de quoi mourir d'ennui. Et savez-vous ? On dit que l'homme sans rêves devient fou.

Restait ce que le progrès ne pouvait tuer : la peur et la soif d'évasion. L'homme englouti par les villes nouvelles, tremblait dans ses nouveaux murs. Il avait peur de ses connaissances qui donnaient un nom à toute chose et brisaient les croyances naïves, pourtant si rassurantes. Il était terrifié par des machines omniprésentes, dévoreuses d'âme et de vie

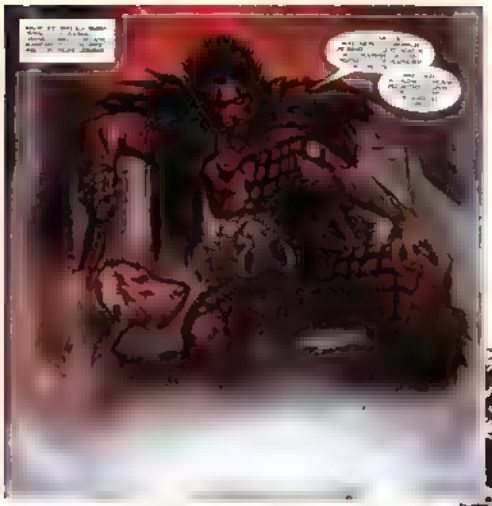
En réaction à tout cela devaient renaître les héros, les mondes du mystère et de l'aventure où toutes les quêtes pourraient vivre : des récits où se mêlent l'imaginaire et l'action. Le salut serait héroïque mais aussi fantaisiste !

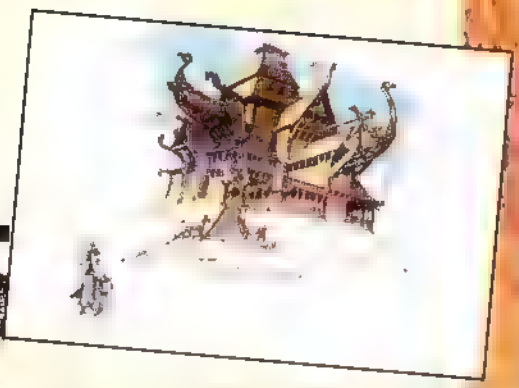
Le fer et la terre

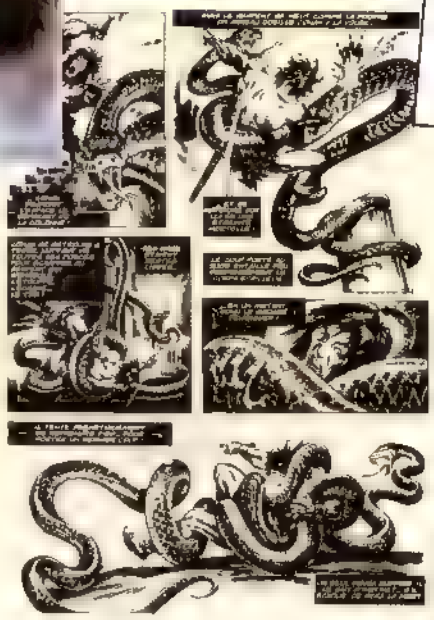
L'avenir fait peur, qu'à cela ne tienne, c'est dans le passé de l'histoire du monde que vont se trouver les sources du remède. A dire vrai, la peur des temps modernes n'est pas une nouveauté, et la littérature n'a pas attendu l'orée du monstrueux vingtième, pour agiter la marmite à souvenir. Au début du 19ème siècle, les romantiques, confrontés à la première révolution industrielle, expérimentent



DOSSIER







la nostalgie des temps anciens et déterrent le Graal, enfoui depuis la Renaissance sous les passions gréco-latines. Pour retrouver les racines perdues, ils vont faire revivre les héros d'antan, rechanter les vertus des chevaliers, et conter leurs amours courtoises. Il vont faire ressurgir une terre où la nature sauvage n'a pas encore été domptée par l'homme, une terre de légende, où les noms de Brocéliande ou d'Avalon, riment encore avec mystère et danger

C'est la grande époque du roman. Depuis l'Allemagne et l'Angleterre, et bientôt depuis la France, on livre de grands feuilletons contant les interminables aventures ces nobles héros. Les personnages en sont à peine plus complexes que ceux du Moyen Age. On ajoute à leur bravoure et à leur dévouement inconditionnel le cœur enamouré du roman courtois, et on fait de la brave brute invincible un amoureux vertueux mais tourmenté. La belle recette qui fait pleurer dans les chaumières et fait rêver les petits garçons comptera parmi ses produits des Ivanhoé ou Quentin Durward (W. Scott), que l'on aura pris soin de nourrir au grain dans nos vieilles contrées.

Et nous voici au seuil de ce que l'on pourrait appeler le médiéval fantastique. La trame temporelle et la géographie restent soumises à l'événementiel historique, mais l'imaginaire peut tenir un rôle conséquent

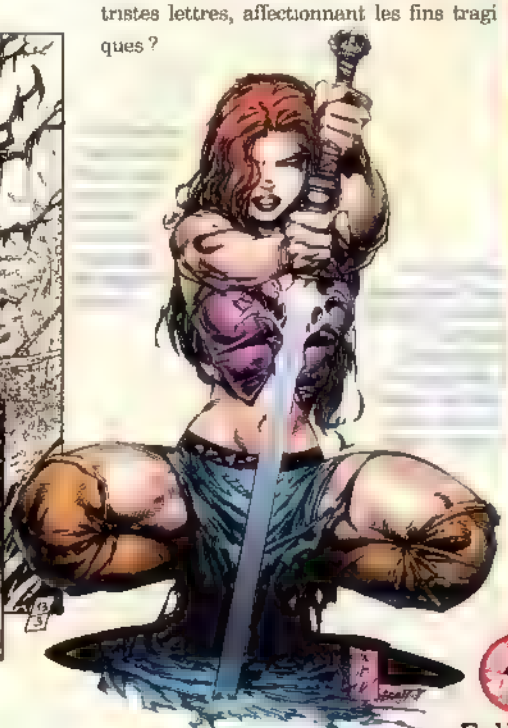
Reprenant la tradition médiévale, on fait apparaître quelques fées, sorciers ou dragons, en plus des pouvoirs miraculeux des saints. Peu relèveront les inexactitudes parfois flagrantes quant aux costumes, aux mœurs ou au moment où se situe l'action, des récits de chevalerie décriront un gentleman en armure protecteur de la veuve et de l'orphelin, bien loin de l'authentique ferrailleur qui, quoi que d'une relative piété n'était pas moins rustre, sale, et plutôt paillard

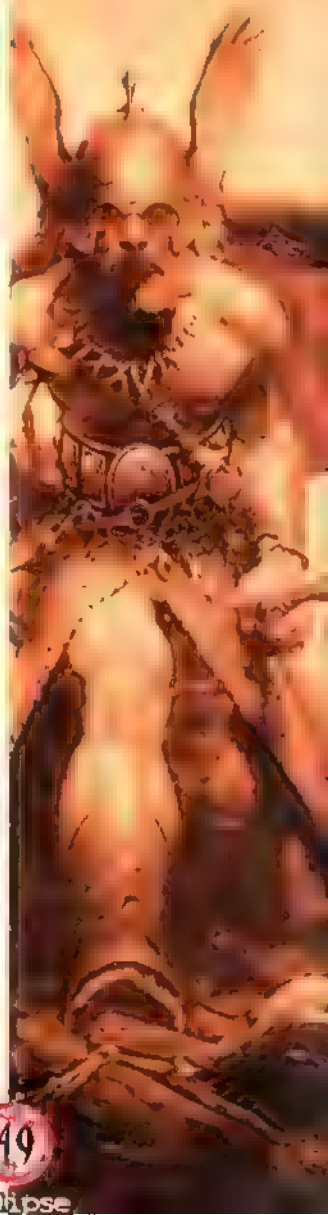
Points de repères :

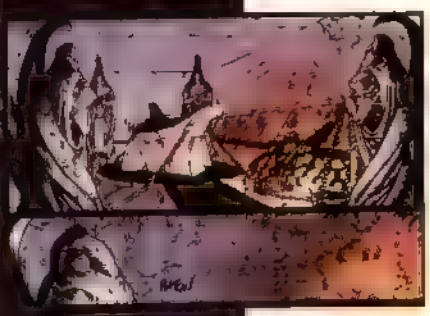
Le Chant d'Excalibur d'Arleston et Hubsch, *Soleil*
Arthur de Chauvel et Lerecuey, *Delcourt*
Rogon le Leu de Convard et Chabert, *Delcourt*
Merlin d'Istin, Lambert et Stambeco, *Nucléa*
Le Roman de Malemort de E. Stalner, *Glénat*
Mortepierre de Tarvel et Aouamri, *Soleil*
The Black Dragon de Claremont et Bolton, *Titan Books* (VO)

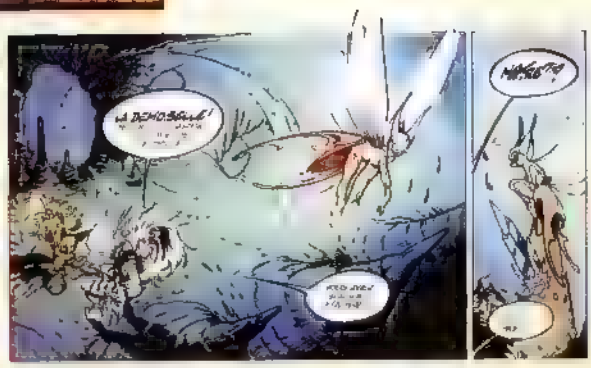
Un brin de folie

Voilà notre héros muni d'une épée, mais nous sommes loin encore d'y trouver beaucoup plus d'une once de fantasy ! Revenons donc à nos romantiques. Ces derniers ne manquaient pas d'imagination et leurs écrits eurent importance capitale ! Vous êtes sceptiques ? Vous vous demandez ce que pouvaient apporter de plus ces hommes aux tristes lettres, affectionnant les fins tragiques ?









Tout simplement un soupçon de fantastique, et une pincée de merveilleux.

Les frères Grimm, Hoffman, Nodier, Hans Christian Andersen, livrent chacun une brassée de contes. Cette fois la fée et la sorcière, l'ogre et le lutin entrent dans le récit de plein droit. Mais, l'héritage du conte ne s'arrête pas là, il permet aussi que l'on puisse trouver le héros dans les basses castes de la société.

Ces prémisses de l'heroic fantasy se situent dans notre monde avec beaucoup plus de souplesse. On fixe une époque, afin de faire admettre contexte et archétypes. Par exemple, le Moyen Age contient des rois et des chevaliers, l'antiquité des dieux et des hommes en toge, etc. Cependant l'univers reste clairement terrien, ses divinités inspirées des mythes existant. Dans ce registre on trouve beaucoup d'interprétations des légendes nordiques. Ainsi, comme le Siegfried de Wagner, Thorgal se heurtera aux dieux du Walhalla, Tandis que Slaine deviendra l'un des instruments des divinités Celtes.

Quelque part dans le temps

Dans les années 30, Robert E. Howard, tentait de se faire un nom dans le difficile domaine de l'édition. Au milieu de ses peu fructueuses publications il fit naître un homme barbare. Il le nomma Kull, et dans ses pas vint Conan le Cimmérien.

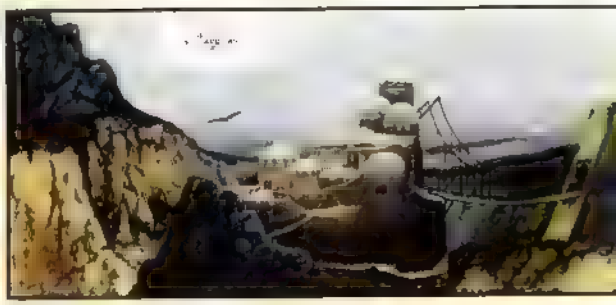
Sans doute, ces écrits s'inscrivaient-ils dans la lignée des royaumes de Haggard (les mines du roi Salomon) et Burrough (Tarzan, Pellucidar). Mais Howard, innovait en fixant une ère improbable située entre la chute d'Atlantis et l'Histoire. Son univers lui permettait de décrire un homme d'un autre temps dans un univers à la fois différent par son panthéon et son époque, et similaire au nôtre, par ses références à des créatures inspirées de mythes et légendes variés.

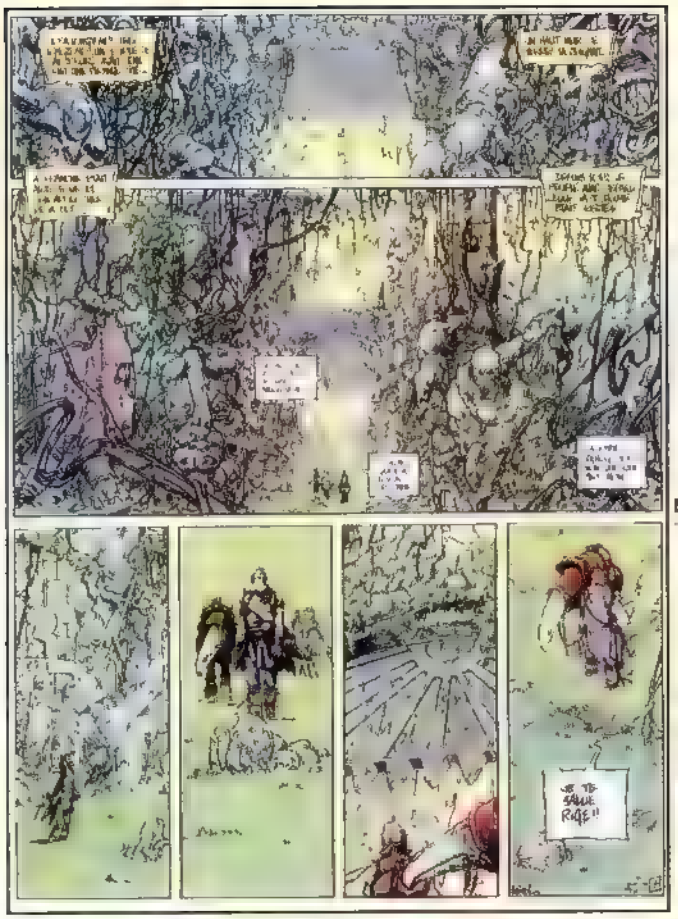
Peu importe le roi, ou le pays, pourvu qu'on ait la quête. Dans Slaine, construit sur le même modèle, le narrateur pousse le paradoxe à son ultime limite en commençant sur ces mots : "*Dans des temps où le temps n'existait plus, dans un lieu qui n'est pas un lieu...*". Il pose ainsi les bases de nouvelles terres vierges à découvrir et à conquérir.

Le personnage va connaître toutes les situations. Il sera tour à tour esclave, aventurier, voleur, pirate ou roi. Quand il brille c'est par sa force physique et sa ténacité et l'on n'a pas de mal à lui trouver plus de points communs avec les Héros grecs à la Hercule qu'avec un chevalier. Ce qui le rend

Points de repères :

Conan le Barbare de Thomas et Buscema, *Marvel*.
Le Mercenaire de Segrelles, *Glénat*.
Thorgal de Van Hamme et Rosinski, *Le Lombard*.
Slaine de Mills et Bisley, *Glénat Zenda*.
La Trilogie d'Am de Dionnet et Gal, *Les Humanoïdes Associés*.
Balder de Poua et Nino, *Glénat Zenda*.
Kran le Barbare de Hérenguel, *Vents d'Ouest*.





Points de repères :

Warlands de Tsang et Lee, *Génération Comics.*
Légendes des Contrées Oubliées de Chevalier et Ségur, *Delcourt.*
Allande de Patrice Garcia, *Glénat Zenda.*
Terres d'Ombre de Gibelin et Springer *Delcourt.*
Célia de Patrick Yu, *Tonkam.*
La Quête de l'Oiseau du Temps de Letendre, Loisel et Lidwine, *Dargaud.*
L'épée de Crystal de Crisse, *Vents d'Ouest.*
Bilbo le Hobbit de Dixon et Wenzel *Glénat*

différent, ce n'est pas tant le monde barbare qui l'entoure, mais le fait que lui même en est un ! Fini le règne du héros sans tache. Le paladin sans armure redevenait un gentleman, un Tarzan pouvait vivre dans la jungle tout en étant propre et serviable, mais un barbare reste un barbare, superstitieux, brutal, rarement sentimental.

Ailleurs c'est mieux

Nos temps anciens ont eu leurs heures de gloire, mais au fil du temps leurs horizons sont devenus trop familiers pour les aventuriers du papier. Tandis que certains approfondissaient les rives du fantastique en créant des royaumes perdus par delà le temps, d'autres allaient poursuivre leur exploration du merveilleux en réouvrant les portes des royaumes féeriques. De l'autre coté du miroir J.R.R.Tolkien repoussait les frontières des landes imaginaires. Par les vers .

"Eálá Earendel engla beorhtast Ofer mid dangeard monnum sended" *

allaient naître de nouvelles légendes. La terre du milieu Middangeard, symbolisait alors le monde entre l'enfer et le paradis. Elle allait devenir la terre des elfes, avant le règne des hommes dans une parabole de genèse conduisant à l'exode des uns pour laisser place aux seconds. (C'est une thématique assez récurrente... Mais, révéler des titres vous gâcherait quelques surprises !).

Plus dangereux et mystérieux que tous les précédents, le monde serait exotique et fascinant. Il y aurait un autre panthéon, (Celui de Tolkien semble simplement basé sur la bible avec un dieu unique, ses créatures de lumières, dont une bannie des cieux.). L'endroit abriterait de grands peuples de races variées comme nains, orques et gobelins, et les héros ne seraient plus forcément humains. Il y aurait de puissants sorciers et de grandes luttes entre le bien et le mal

C'est cette lutte qui allait s'avérer essentielle : la terre en proie à un mal dévorant a besoin d'un sauveur et, dixit Pratchett : «*Le héros d'heroic fantasy va guérir la Terre de Désolation.*» Les premiers écrits de Tolkien datent de 1916, mais il faudra attendre 37, et la parution de Bilbo le Hobbit, puis du Seigneur des Anneaux en 54, pour voir devenir public le récit de cette noble mission.

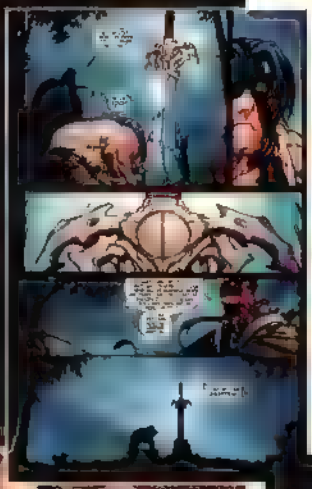
Nul depuis le Graal n'avait entendu conter semblable quête.

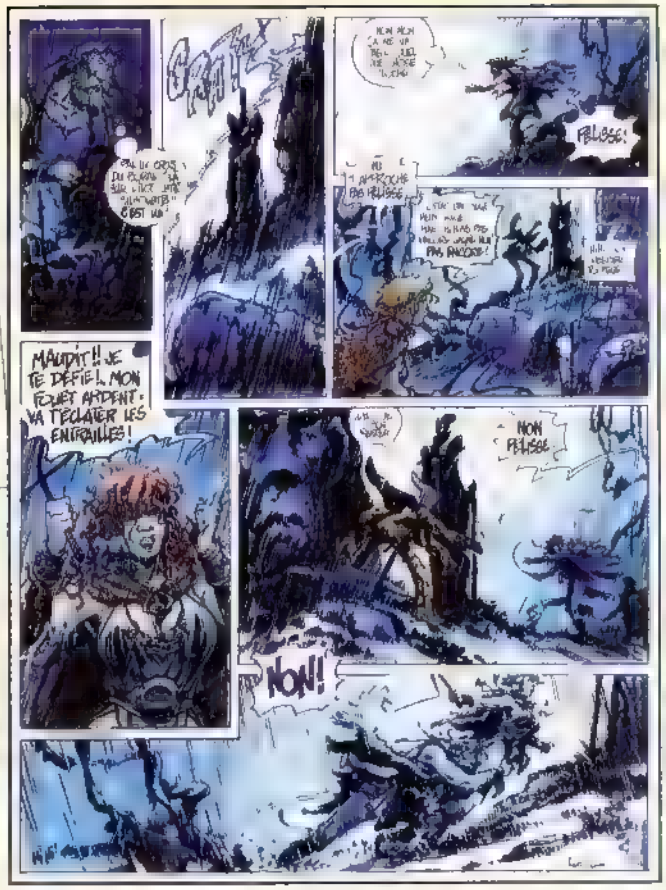
En quête d'absolu

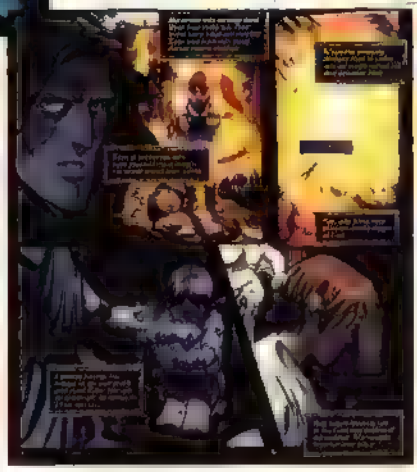
Qui donc pourrait être assez fort, assez grand pour accomplir cette tâche ? Qui pourrait être cet être en qui on ait envie de croire ?

Notre paladin des gestes épiques ? Les premiers, coupaient les hommes en deux. Puis, quand cela n'a plus suffi, il entamèrent le cheval dans le même coup de taille. Cependant, le héros est trop parfait, trop lisse et trop poli pour qu'on s'identifie. Il est de

(* extrait du poème en anglais ancien "Crist" de Cynewulf : "*Salut à toi, oh Earendel, le plus brillant de tous les anges, qui par les terres du milieu fut envoyé au hommes*")







Points de repères :

Battlechasers de Shameff et Madurera, *Semic*.

Semio de Contremarche et Moucler, *Delcourt*

La Geste des Chevaliers-Dragons d'Ange et Varanda, *Vents d'Ouest*

Le Matin des Suaires Brulés de Lukinburg et Tandiang, *Soleil*

Le Dernier Loup d'Oz de Lidwine *Delcourt*.

Les Chroniques de la Lune Noire de Frodeval, Ledroit et Pontet, *Dargaud*

noble lignée, et ce n'est pas donné à tout le monde. Il incarne tant d'idéaux qu'on imagine peu pouvoir lui ressembler.

Notre barbare ? Tout aussi fort et bien plus humain (trop peut-être !). Mais quand bien même il lui resterait quelque chose à prouver, c'est un héros achevé qui n'a rien à apprendre, avant même de commencer !

Non vraiment, Il nous faut autre chose

Pour amener le lecteur dans la quête, la lui faire porter à bras le corps, il faut quelqu'un en qui l'on voie un peu de nous-mêmes, qui nous permette, comme le Bastien de l'Histoire sans fin (M. Ende), de plonger dans le livre pour en ressortir grandis, différents, ayant nous-mêmes vaincu notre côté obscur.

Ce qu'il nous faut c'est un novice, un adolescent, parfois même un enfant, ou un quelconque hobbit qui devra tout apprendre, qui partira de rien pour devenir un homme

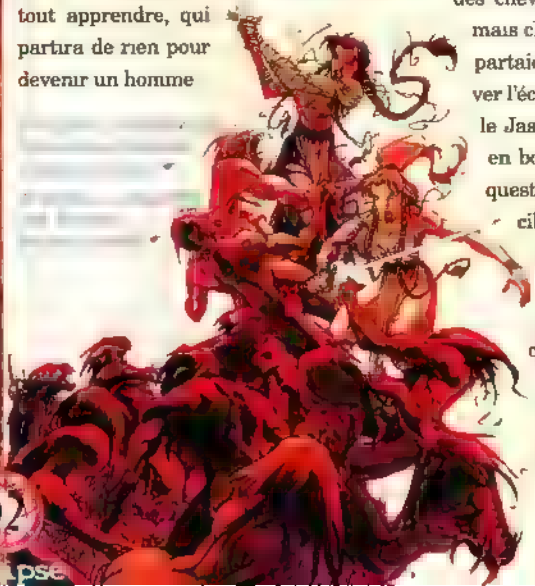
Car, ainsi en va-t-il de l'Heroic Fantasy, elle est avant tout récit initiatique. Au travers d'un voyage dans le monde, elle conduira à la réalisation de soi. Le héros doit avoir le cœur pur, mais surtout il ne doit pas douter de sa quête, car le mal est prédit depuis la nuit des temps. Comme on parle d'Apocalypse et de Rédempteur, on voit les ténèbres envahir le monde, et le choisi ramener la lumière qui devra avant tout naître en lui

L'équipée fantastique

Fils de personne, notre gringalet est souvent fils de prophétie. Bien malgré lui on va l'arracher à la banalité de son existence pour lui confier cette quête si invraisemblable qu'il ne la suivra qu'à contrecœur. Pour suivre son destin (ou souvent lui obéir), il va devoir briser toute attache et quitter sa petite vie et partir découvrir cet autre monde, car ne l'oublions pas, à l'origine le lecteur cherche le dépaysement.

Cependant le narrateur se gardera d'en faire un solitaire. La table ronde réunissait des chevaliers poursuivant le même but; mais chacun se suffisant à soi-même, ils partaient seuls chercher la gloire, ou trouver l'échec. Le héros de la fantasy, comme le Jason des Argonautes, se trouve vite en bonne compagnie. Mais il n'est pas question ici d'accumuler les héros invincibles pour faire face à un puissant adversaire. Non, bien au contraire. Les compagnons de mésaventure sont les morceaux d'un puzzle : chacun est incomplet, et aucun d'eux ne parviendrait seul au bout de la quête. Le mentor desabusé sera, qui un guerrier aguerri dont les balafres les plus profondes sont celles des coups qu'il a donnés, qui un sorcier désenchanté de ne parvenir à changer le monde. Insolent, espiègle ou maladroit le voleur ou la charmeuse viendront remettre de la bonne humeur à une troupe drôlement formée Bien sûr, on ne saurait oublier un ténébreux vengeur ou quelque autre individu torturé dont les motivations sèmeront le doute tôt ou tard. La richesse de l'aventure est d'autant plus grande qu'on donne de la profondeur à ces seconds couteaux

Leur rôle sera essentiel, car ils apprendront à notre novice chacun un peu de son talent pour qu'il excelle en tout, mais aussi cha



forêts enchantées, et gouffres de pierre. Les terres mystérieuses sont sans bornes car elles sont les joyaux du rêve, et n'ont d'autre limite que notre imaginaire

Dans cette perpétuelle invitation au voyage, on se promet de découvrir un peu plus cha que fois d'ailleurs comme de soi. Alors à quand le prochain vol ?

A.E

Remerciements à Cotch et à Mike

cun un peu de leurs failles afin qu'il puisse les contourner. La quête se nourrira souvent de leurs sacrifices, parfois même de leurs dépouilles pour se rendre plus crédible, plus grande et plus noble. Et c'est souvent en mémoire de ces compagnons tombés pour le porter, que l'apprenti prendra sa vie en main et réalisera son destin.

Au final, l'affrontement sera un face à face, car la bête immonde est unique : le Mal à l'état pur. Même à celui qui est armé jusqu'aux dents, le combat semble inégal, pour ainsi dire perdu d'avance. C'est David contre Goliath, la foi contre la terreur. Le duel est spirituel. Le doute, la corruption, la colère, la jalousie, la peur, contre le don de soi désespéré d'un être qui n'ose croire en sa victoire, mais qui n'a pas d'autre choix que se battre pour ceux en quoi il croit : pour la vie de ceux qu'il aime

Comme la découverte du Graal blanchit le monde et le fait renaître au premier jour d'une nouvelle ère, dans la lutte s'accomplit un rite du renouveau. La page tourne, et le héros, tel Siegfried, baigné du sang du Dragon ou l'humble Frodon quand croule Mordor, renaît vierge, enfin homme

La terre sans Mal

Donjons et Dragons, monstres et Merveilles Pour atteindre ce but ultime, notre jeune aventurier aura parcouru des continents entiers. Il aura traversé cités suspendues,

Points de repères

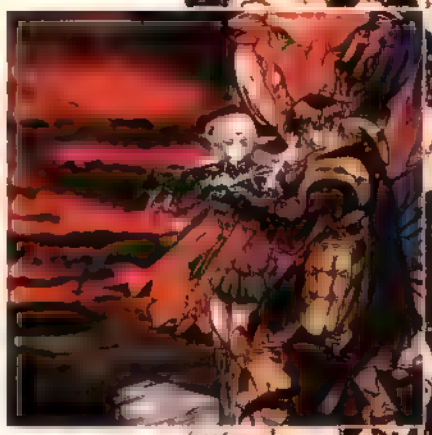
Dark Angel d'Asamiya. *Generation Comics.*
Magic Knight Rayearth de Clamp. *Pika*
Le Serment de l'Ambre de Contremarche. Lauffray et Le Roux. *Delcourt*
Legend of Lemnear de Yoshimoto et Urushihara, *Pika*
Le Temps des Cendres de Mouret et Meddour, *Soleil.*
Percevan de Luguy, Fauche et Liturgie, *Dargaud.*
More than Mortal de Scott et Firchow, *Semic.*

Record of Lodoss War

© Yutaka Izubuchi '99

Le long des ombres des forêts, par delà les grandes cités de pierre, aux confins des royaumes des hommes, les bardes chantent encore les légendes de l'île maudite...

Au début des années 80, quelques jeunes japonais découvrent une adaptation nippone du jeu de rôles Donjon et Dragon. A l'issue de quelques campagnes, Ryo Mizuno décide d'adapter un de ses scénarii en dessin animé. Le graphisme hors du commun, et l'histoire originale, feront entrer les Chroniques de la guerre de Lodoss dans les grandes références de la japanimation en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Mais l'histoire ne s'arrête pas là !



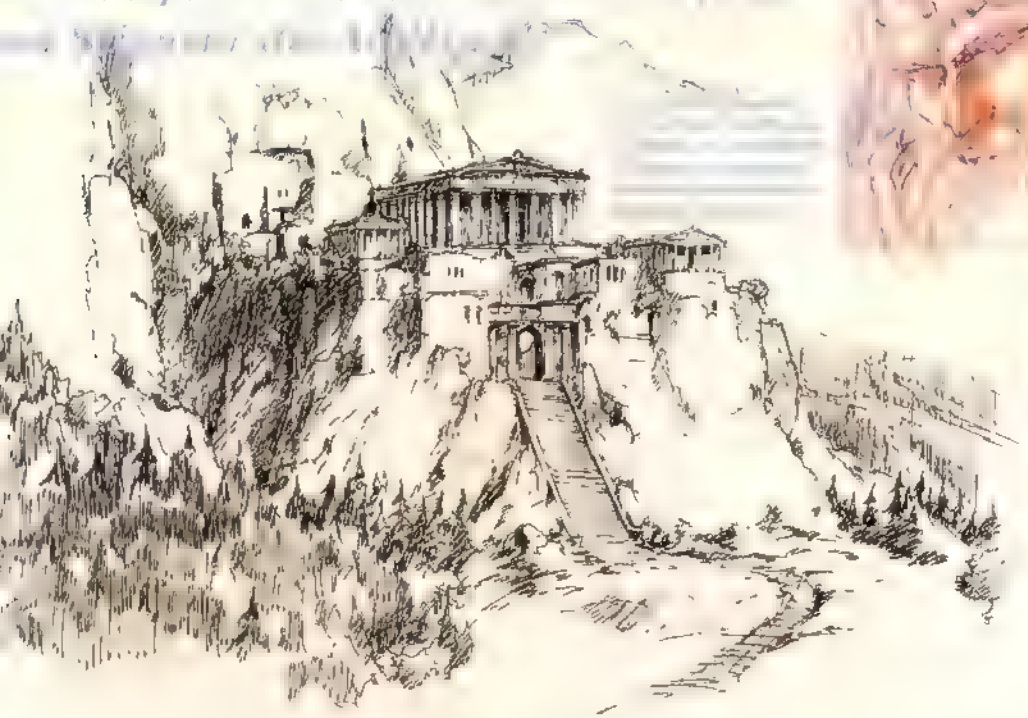
Si la saga de Lodoss se poursuit dans La légende de Crystania et dans Chronicle of the Heroic Knight, d'autres aspects du monde et de son mythe, se révèlent aussi dans les pages des mangas, toujours avec Ryo Myzuno derrière le paravent.

Au Commencement était la Guerre

Si le design des personnages ne nous trompe pas, on peut être surpris de ne pas trouver plus que cela l'essence de l'Asie dans les décors et les scénarii. En fait, comme le Donjon et Dragon® qui l'a vu naître, Lodoss est fortement inspiré des contes de Tolkien et de son Seigneur des Anneaux, eux-mêmes plus celtes ou nordiques que n'importe quoi d'autre.

Si Tolkien oppose les Terres du Milieu, siege de l'action, à Valinor, royaume des elfes, une terre legendaire qui part à la derive et s'éloigne du continent, Mizuno a choisi l'option inverse. Lodoss est l'île arrachee au monde pour supporter la malédiction, lancée par la Déesse de la Destruction à l'agonie, et ainsi préserver le reste du monde.

Le sol n'est pas le même mais l'on y voit se côtoyer les mêmes grands peuples de l'heroic fantasy dans des aventures ardentes et épiques. Nains, elfes (on notera les oreilles particulièrement pointues, elles ne le sont pas du tout chez Tolkien), trolls ou gobelins cohabitent avec plus ou moins de bonheur avec les hommes. Dans cet



univers, qui semble si facilement familier, les héros sont, qui un chevalier en armure, qui un magicien, ou une jolie nymphette à la voix cristalline

Enfin, allez vous me dire, quel intérêt y a-t-il à aborder encore et toujours la même de histoire de tueur de dragon ?

Aucun, c'est un point.

© Akihiro Yamada '94

Pourfendeur de Dieux

Partant de ces fondements assez basiques, le scénario va suivre le cheminement d'une quête au terme de laquelle les personnages centraux devront sortir grandis, et auréolés de gloire, mais pas seulement !

Tout de même ! ça serait triste.

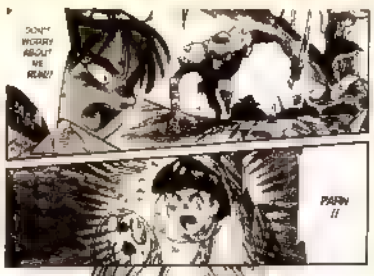
Lodoss, c'est une histoire de destins qui se tissent, entremêlés de passions et de tragédies. Mais il n'y a pas d'élus dans la terre de Lodoss, pas de héros désigné d'office parce qu'il porte un signe. Bons et mauvais sont juste les victimes, aveugles, d'un combat qu'ils ne comprennent pas, et qui n'est pas le leur. Lodoss, c'est avant tout une histoire d'hommes et de femmes qui ne peuvent échapper à la malédiction qui pèse sur leur île Pourrait-on rêver d'échapper à un conflit millénaire, entamé par des dieux disparus depuis lors ?

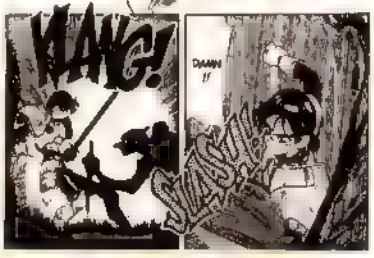
Et l'on retrouve soudain un doux parfum d'orient

Si les rêves de puissance de dieux manipulateurs, nous soufflent le vent des mythes grecs, la particularité de cette histoire, c'est bel et bien de s'en être affranchi

Les dieux de ce monde sont morts, victimes de leur combat fratricide, et ne reste d'eux que les séquelles de leur conflit, hélas bien moins inébranlables. Bien, il semble presque qu'il y ait du bon à manipuler quelques malheureux mortels pour qu'ils s'en tretuent en lieu et place de leurs divins sponsors ! Mais la question ne se pose pas.

Les rémanences de cette lutte entre la Lumière et la Ténèbre, entre les forces de la création et celles de la destruction, font régulièrement resurgir monstres et démons destructeurs, ou tout nouveau cataclysme capable de ravager l'île, s'il lui prend l'envie de trop s'engager dans une période prospère. Plusieurs millénaires après cette terrible crise, notre aventure prend place.



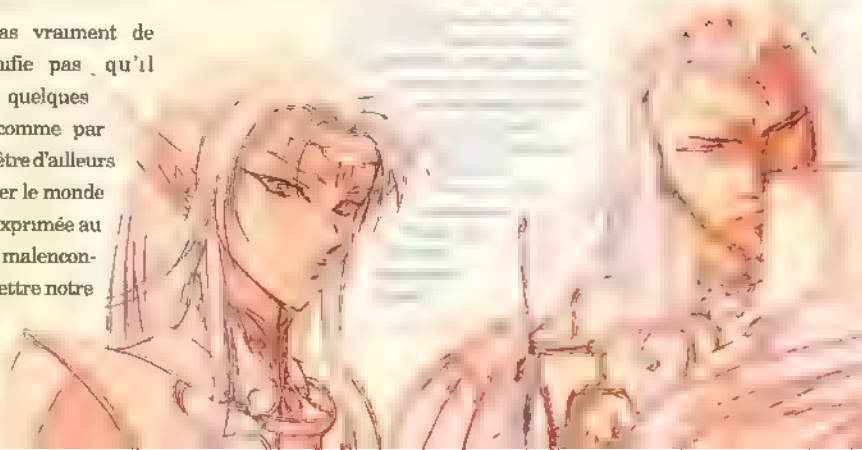


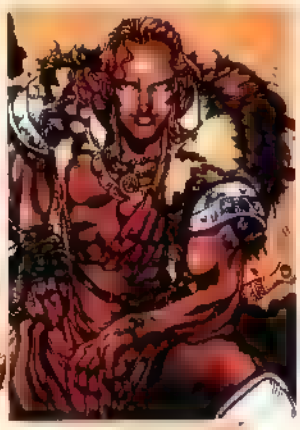
Pour partir dans cette épopee, nous avons donc parlé d'equipe. De fait, c'est l'équilibre du groupe qui va permettre la réalisation de l'exploit. Si les mauvais perdent à tous les coups, c'est bien souvent parce qu'ils ne sont pas capables de réaliser cette entente

Pour Mizuno, le personnage central est un héros en devenir, qui a tout à apprendre. Ainsi Parn, (dans le manga Grey Witch, et l'animé) est un jeune paysan aspirant chevalier, indiscipliné, peu aguerri mais surtout d'une grande naiveté. Il sera flanqué d'une troupe autrement plus compétente avec quelques vieux briscards, tels le nain Ghim, le Magicien Slayn ou l'elfette Deedlit (on ne demande pas l'âge d'une dame surtout quand elle a les oreilles en pointe !) Même l'ami d'enfance Etoh, jeune moine à peine sorti de l'école lui sera supérieur, forcement, lui a étudié !

Le mythe du héros

Pas de divinite, donc pas vraiment de destin, mais ça ne signifie pas qu'il n'y ait pas la place pour quelques valeureux gaillards, qui comme par enchantement, et c'est peut être d'ailleurs le cas, vont décider de sauver le monde Si cette ambition n'est pas exprimée au départ, quelques péripéties malencontreuses auront tôt fait de mettre notre fine équipe dans le droit chemin, et par là-même dans un embarras suffisant : n'est pas heros qui veut !





Notre novice, qui ne mérite pas même encore le rang d'apprenti chevalier, aura bien besoin de ses compagnons, pour survivre à ses premières batailles. Fils d'un chevalier déchu, le jeune garçon met dans ses rêves de gloire et d'aventure, l'espoir de retrouver l'honneur de son père. L'histoire fera de lui un héros fort et valeureux, mais surtout elle lui ôtera ses illusions, et en fera un homme

La Valeur des Hommes

Parn survivra à sa quête d'héroïsme, mais elle lui fera réaliser la bêtise et l'horreur de la guerre, en même temps que l'impuissance de sa bonne volonté quand les choses sont lancées.

D'autres seront moins chanceux que lui, tel le Beld de la Dame de Phalis, que l'on a rencontré dans les premières aventures de Lodoss dans le camp des méchants, puisqu'il est le roi démon de la ténébreuse Marmo.

Sur le principe de «l'épisode un», comprenez l'histoire avant l'histoire, Mizuno se penche sur les exploits des anciens de la première série. Il y dévoile les subtilités d'un conflit qui réunit autrefois six jeunes gens, dans un terrible affrontement contre le dieu du mal (ce dernier a été ramené à la vie par un sorcier de pacotille).

Parmi eux, Belt, mercenaire de la plèbe qui a tout à prouver, semble être un homologue de Parn, avec plus d'expérience. Il sera engagé par Flaus, prêtresse guerrière de Phalis. Paradoxalement, Fahn qui lui est un chevalier émérite, paraît être fade et sans panache à leur coté. Il est trop beau, trop lisse, trop parfait pour qu'on s'identifie.

La rage de vaincre de Beld lui fera franchir tous les obstacles, mais s'avérera être une faille, car en ignorant la valeur de ce qu'il défend, il laissera sa place au mal. Il n'atteindra le statut de héros tant désiré, que pour devenir son propre ennemi.

Le drame qui l'entoure devient le centre de l'intrigue. Le lecteur, témoin de sa périlleuse ascension, ne peut qu'attendre sa chute, guetter le dernier faux pas. La Dame de Phalis, nous permet de rencontrer un personnage attachant, renouant le lien avec son humanité disparue.

La Beauté des Ténèbres

Les japonais n'ont pas l'apanage des beaux ténébreux. Mais ces derniers, trop séduisants pour l'innocente créature qu'est le lecteur ou le spectateur, n'ont que rarement droit de cité en animation dans le monde occidental. (les dessins animés étant prioritairement destinés à la jeunesse, la règle veut, chez nous, qu'un méchant soit forcément bête et si possible repoussant)

Mizuno propose une vision plus comp.exe Aux prises avec eux-mêmes, Ashram le chevalier noir, puis Beld, révèleront des failles qui pourtant seront autant d'indices de ce qu'exige l'accomplissement de soi. Le mal à l'état pur n'existe pas dans l'homme, ainsi on ne pourrait oublier de citer Karla, sorcière mystérieuse instigatrice de bien des maux, qui agit pour que soit préservé le fragile équilibre de Lodoss. En faisant vivre l'idée, qu'il n'existe pas de jour sans nuit, pas de lumière sans ténèbres.

Au final, tous ces personnages prouveront que l'héroïsme n'est pas tant dans l'accomplissement de prouesses, que dans la persévérance à se réaliser soi-même

A E

Lire Lodoss :

Principalement en anglais :

The Grey Witch (***Hairo No Majo***) avec Yoshihiko Ochi, 18 vol. US, 2 TPB* *CPM Manga*

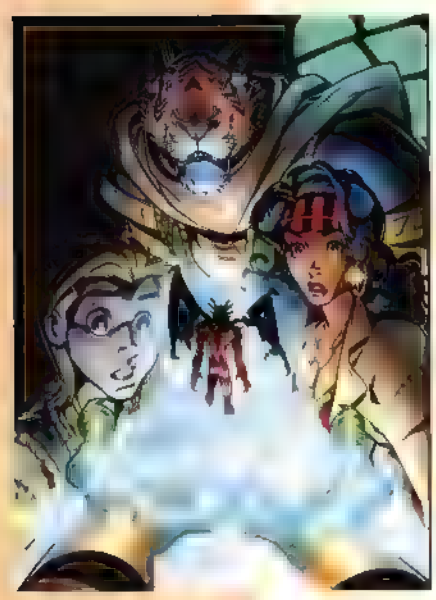
The Lady of Pharis, (***Farisu No Seijo***), avec Akihiro Yamada. 8 Volumes US 1TPB* *CPM Manga.*

Chronicles of the Heroic Knight, avec Matano Natsumoto. 9 Volumes US à paraître. *CPM Manga*

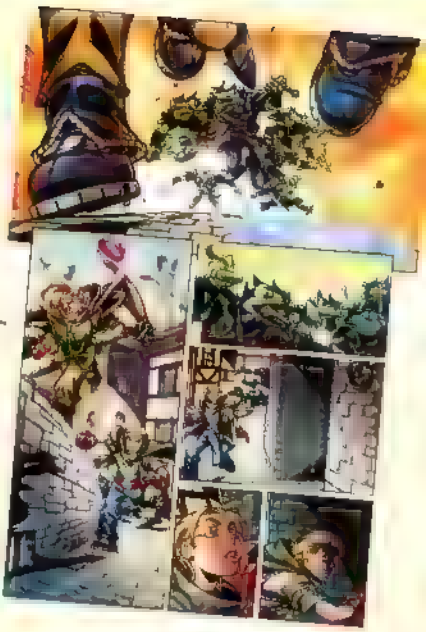
Tellos

Dossier

Bienvenue sur la planète Tellos, un monde intriguant peuplé d'étranges créatures vous attend. Entre hommes-tigres et hommes-crapauds, on fait naître de nouveaux héros. Préparez-vous à vous faire happer par la grande aventure : on n'y fait rien de moins que sauver le monde !

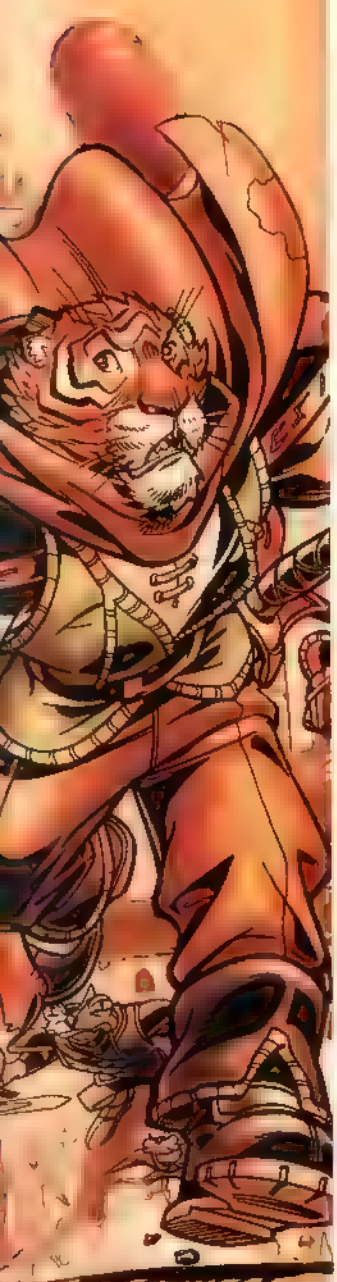


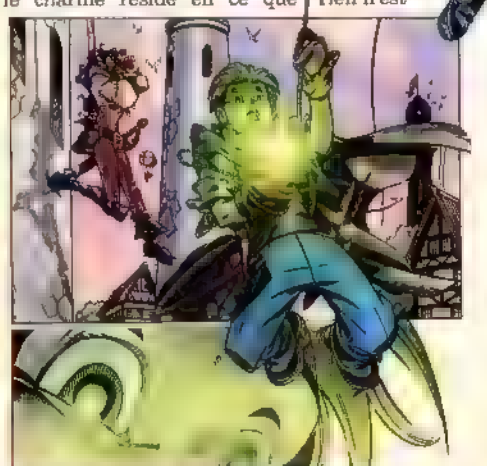
Tellos n'est pas une œuvre de commande où toutes les décisions artistiques, à force de passer entre différentes mains, et par de mutliples réécritures et gommages, dénaturent le dynamisme et l'innocence de l'œuvre originale. C'est le bébé enfanté par deux talents confirmés des comics, le scénariste Todd Dezago et le dessinateur Mike Wieringo.

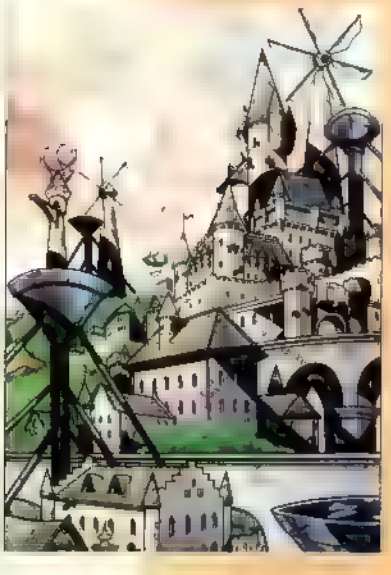


Après une experience commune chez Marvel sur *Sensational Spider Man*, se découvrant une formidable complicité, ils ont décidé de plonger dans un portail inter-dimensionnel, pour travailler sur ce qui leur tenait véritablement à cœur : l'heroic fantasy. Loin de la thématique redondante des superhéros, ils ont créé un monde de pouvoirs et de communion entre l'esprit et la nature. Aux antipodes de la vogue actuelle de l'hyperréalisme et de la noirceur graphique d'une bédé exclusivement adulte, ils ont parié sur une narration limpide et un style de cartoon. Et cela sans tomber dans la simplicité. L'histoire est en effet nourrie par des références mythologiques des plus honorables, allant de Tolkien aux récits de l'antiquité Grecque, mais sans tomber dans une nostalgie passeiste. On y retrouve les stéréotypes : quête heroique, héros courageux, créatures fantastiques, sorcellerie et batailles, mais toujours detournées dans un monde dont le charme réside en ce que rien n'est jamais tout à fait ce qu'il paraît être. Le récit, qui suit le développement de personnages plus complexes qu'il n'y paraît, ménage le suspense et le mystère indispensables au genre. En fait, Tellos, homonyme en anglais de «Tell us» (racontez-nous) joue sur ce desir present chez chaque lecteur de s'entendre simplement raconter une belle histoire. Le succès de ce comic authentiquement «tous publics» s'explique par le plaisir évident que prennent nos deux bardes à narrer leur saga. En mettant une virtuosité éprouvee au service d'un propos sans prétention, nos deux compères ont su donner à Tellos cette qualité si rare dans la bédé actuelle : la fraîcheur.

M.B.







E! : ***Sur votre site web, Tellos est décrit comme «un patchwork magique, formé d'innombrables terres et royaumes, peuplé par des créatures mythiques et légendaires, semé d'aventures et de dangers.» Est-ce que ça correspond à ta définition de l'heroic fantasy ?***

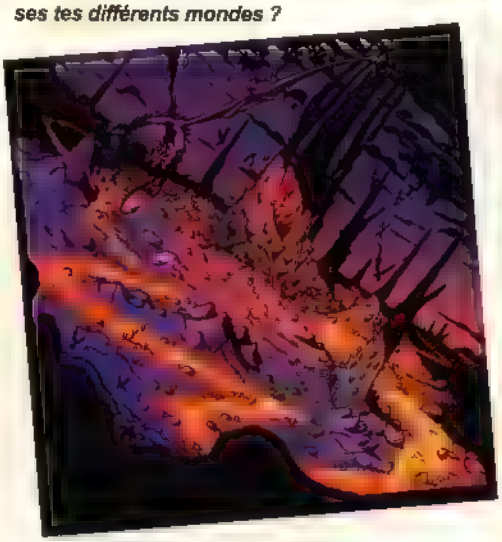
T.D. : Je pense que l'heroic fantasy peut vraiment se dérouler n'importe où. Mais ça ne suffit pas à le définir ! Mike et moi avons toujours adoré la Fantasy, et on mourrait déjà d'envie d'en faire quand on a commencé à travailler ensemble sur le Sensational Spider Man.

Quand on a pu créer notre propre bédé, un grand récit de Fantasy était inévitable ! Il fallait qu'il reflète tous les contes, les histoires diverses, fables et légendes qu'on avait adorés dans notre enfance. Il y a des aspects des Contes de Grimm mais aussi des personnages de littérature enfantine moderne. Tu peux trouver des influences sur chaque page de Tellos, partant des mythes grecs jusqu'à Star Wars, en passant par Tolkien et... tout ce que tu veux ! Tout ça, c'est du divertissement ! Et on essaie simplement de tout tisser ensemble en une grande histoire

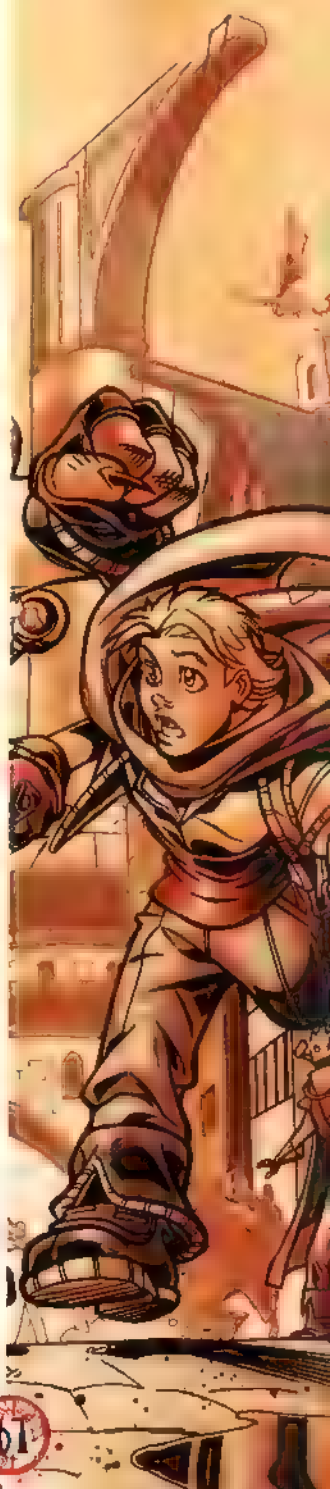
E! : ***Dans la première double page de Tellos n°1, l'image de Jeffsport sonnait comme une vision globale de votre univers, avec ses bateaux volants et ses dragons... Est-ce que tu avais envisagé ça comme ça ?***

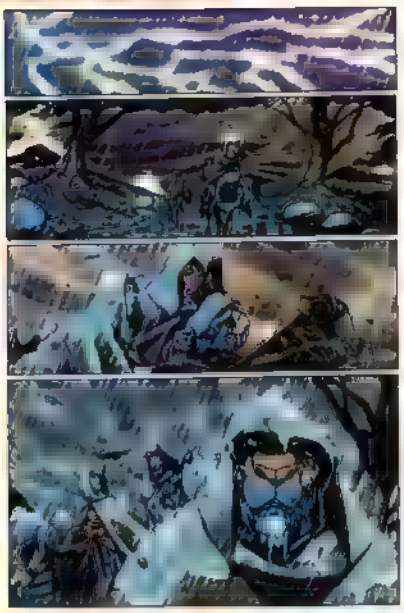
T.D. : Non, Jeffsport n'était censé montrer qu'une petite tranche de ce à quoi on peut s'attendre dans Tellos. Si tu regardes quelques-uns de personnages bizarres dans la foule que traversent Koj et Jarek ça te donnera une idée plus précise des myriades de différents pays, cultures et races qu'il y a là bas. Et crois-moi, il y en a beaucoup !!!

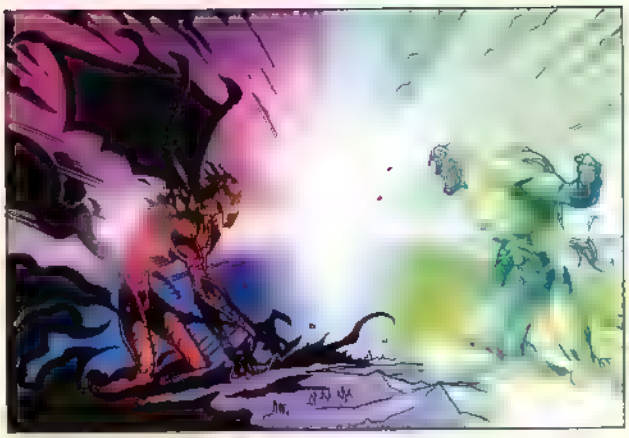
E! : ***Comment est-ce que tu visualises et organises tes différents mondes ?***



T.D. : Nous avons créé un environnement qui serait un mélange de beaucoup de mondes et de royaumes pour que Mike ne se lasse pas de dessiner sans arrêt les mêmes arrière-plans. Il n'y aura jamais une carte détaillée et extensive. Bien sûr, on sait que *Jeffsport* est sur la Mer *Vy'Temon*, qu'*Ona-Li* est à 3 soleils de route de Jeffsport et à 10 soleils de *Luftholde*, que *Torrent* voyage d'un côté à l'autre de la carte comme un enfant perdu et exaspéré. Tout ce qui compte, c'est que nous sachions en gros où chaque endroit se trouve !

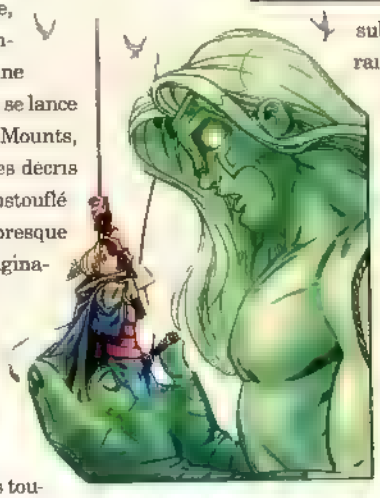






Et ; *Jeffsport évoque l'éternellement changeante Byzance-Constantinople-Istanbul avec le dôme et les tours de Sainte-Sophie, alors que la cité construite sur un rocher flottant dans les airs et enchaînée à la terre par une ancre, me rappelle un tableau de Magritte. . Quelles sont les véritables références culturelles et historiques de vos royaumes ?*

T.D. : Pour autant que je sache, c'est surtout une question d'imagination. Je suis persuadé que nous avons effectivement vu beaucoup de ces scènes ou ces images, mais autant que je le sache, aucune des ressemblances que tu as relevées ne sont intentionnelles. On se lance des idées au téléphone, et Mike et Paul Mounts, notre coloriste, leur prêtent vie quand je les décris dans le scénario. Je suis toujours époustouflé quand je reçois les pages par fax, c'est presque effrayant de constater à quel point nos imaginations se ressemblent !

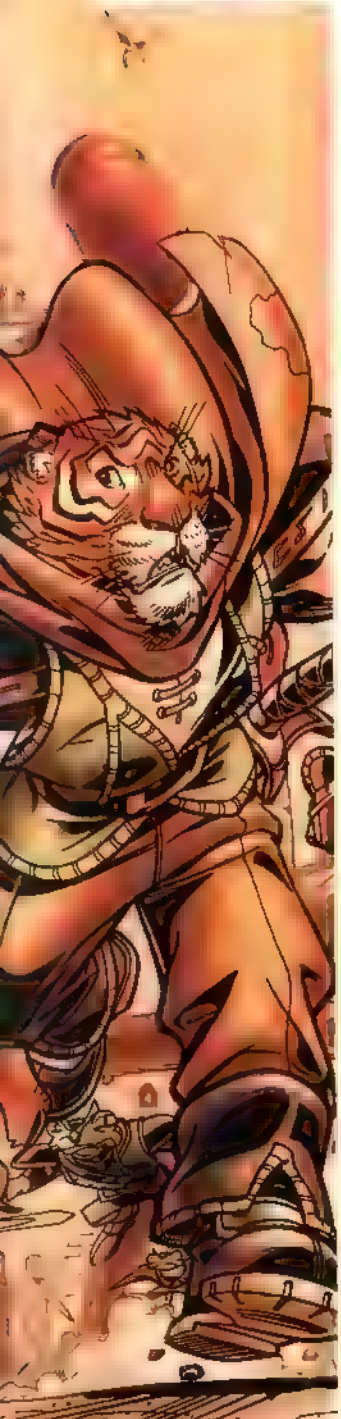


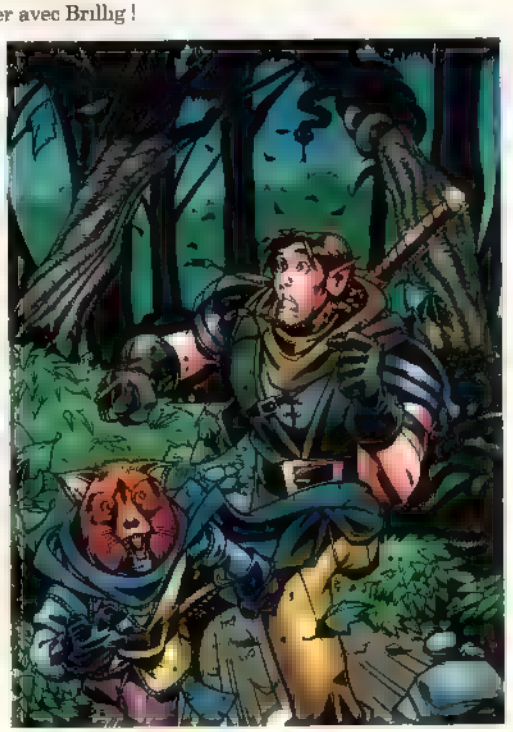
Et : *La nature semble jouer un rôle actif, parfois même hostile avec Torrent, par exemple. Est-ce qu'il est dans le destin des héros de la conquérir ?*

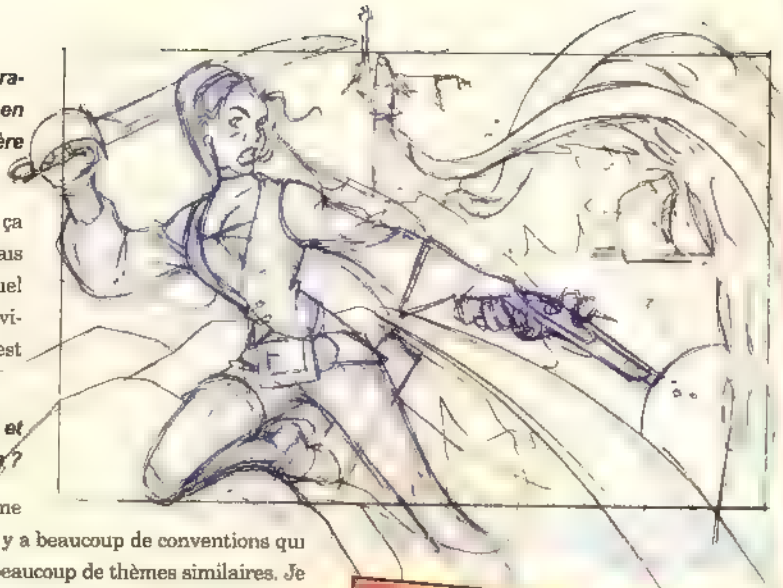
T.D. : J'adore l'eau et les tempêtes et je suis toujours stupéfié par leur puissance pure ! J'aime sortir et me prendre une grande saucée, et c'est peut être pour ça que l'eau joue un grand rôle dans Tellos. Parce que quelquefois, elle joue dans mon subconscient et paf, elle s'intègre à l'histoire ! J'adorerais pouvoir assumer cette acuité et cette profondeur symbolique. Mais bien que je puisse l'y trouver a posteriori, la vérité est qu'on ne fait que se raconter une histoire en recherchant l'émotion et le choc visuel ! Malgré tout, je crois que pour nos héros, il s'agit moins de conquérir la nature que de l'accepter et coexister avec elle

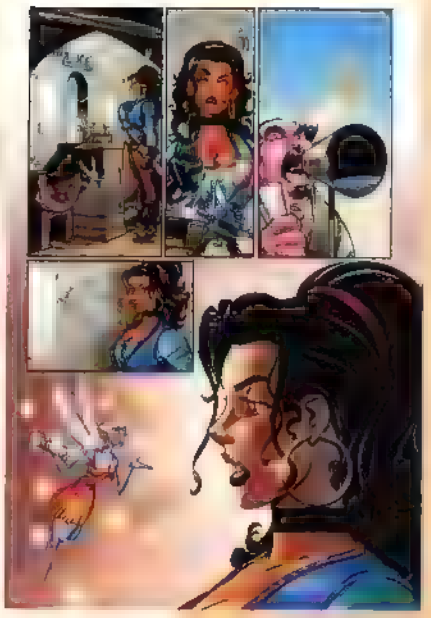
Et ; *Et pour Brillig, la forêt à laquelle chaque personnage semble réagir différemment, c'est aussi une pure coincidence ?*

T.D. : Non ! *Brillig* est un nom emprunté au poème Jabberwocky de Lewis Carroll. Dans "*De l'Autre Côté du Miroir*" , c'est censé être la forêt primitive Elle a la noirceur des cauchemars et contient tous les monstres qui aient jamais été imaginés par les enfants sous leurs lits. Bien qu'il y ait de nombreux autres royaumes effrayants dans Tellos, aucun ne peut rivaliser avec Brillig !







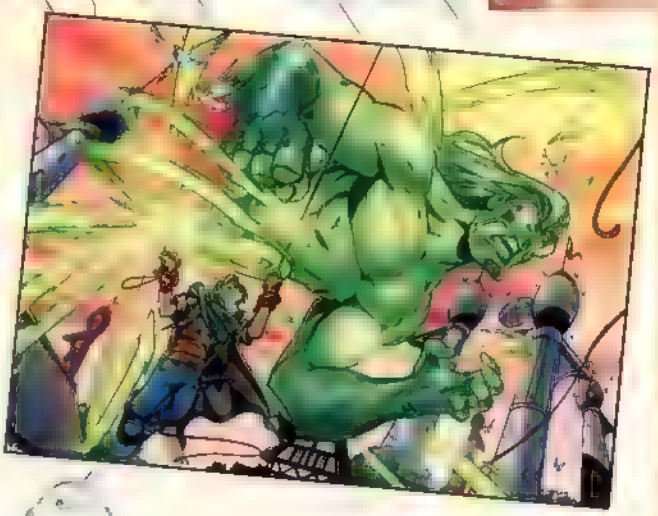


EK : ***Tu as intentionnellement traduit la bataille entre Bien et Mal en termes d'opposition entre lumière et ténèbres ?***

T.D. : Oui. On aurait pu faire ça d'une autre façon, évidemment, mais dans le cadre d'un univers visuel comme celui d'un comic, et pour éviter trop de confusion, on s'en est tenus à la tradition.

EK : ***Il y a quantité d'influences et d'archétypes du genre dans Tellos ?***

T.D. . Bien sûr, en Fantasy - comme dans le genre des super héros - il y a beaucoup de conventions qui apparaissent de temps à autre .. beaucoup de thèmes similaires. Je dirais que Tellos a vraiment été pensé comme un monde qui englobe vraiment tous les autres univers de la Fantasy. Mais c'est vrai pour tout, si on va par là : quelle différence y a t-il entre l'amulette de Jarek, la bague de Green Lantern ou ... la lampe d'Aladdin ?

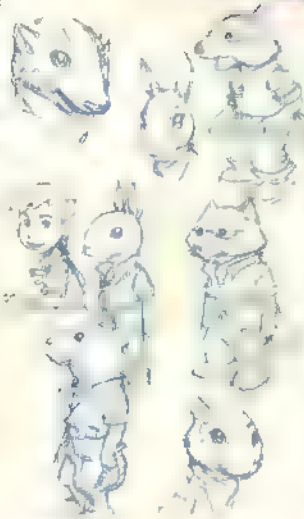


EK : ***Pourquoi avoir eu recours à des animaux anthropomorphiques comme personnages ?***

T.D. Oh, tout simplement parce qu'on les adore ! C'était entendu dès le départ que les animaux formeraient une grande part de la saga de Tellos. Les personnages de Mike expriment parfois tant d'émotions par leurs visages et leur gestuelle que j'ajoute une dimension supplémentaire en approfondissant le dialogue. C'est le cas de Rikk, avec une nuance de comédie en plus !

EK : ***Comment as-tu conçu tes personnages humains ? Qu'est-ce qui détermine tes choix ?***

T.D. . Pour Jarek, il est censé être "monsieur tout le monde", quelqu'un dans lequel on puisse se reconnaître, en tout cas pour l'instant. Pour Serra, l'idée était de créer une femme forte et extrêmement compétente qui pourrait à la fois être un membre de l'équipe et l'amie de Koj et Jarek. . On voulait surtout quelqu'un auquel nos lectrices pourraient s'identifier et qui ne soit pas juste une Barbie bi dimensionnelle aux grands yeux de biche. Sous les merveilleux coups de crayon de Mike, elle n'a pas pu s'empêcher d'être superbement attirante, ce qui fait qu'elle nous a aussi amené un certain public masculin !



EK : ***Jarek est un jeune orphelin, ignorant de son passé et étiqueté «l'élu». Koj, lui, a été séparé de son peuple. Est-ce que la recherche de leurs origines sera au centre des prochains numéros ?***

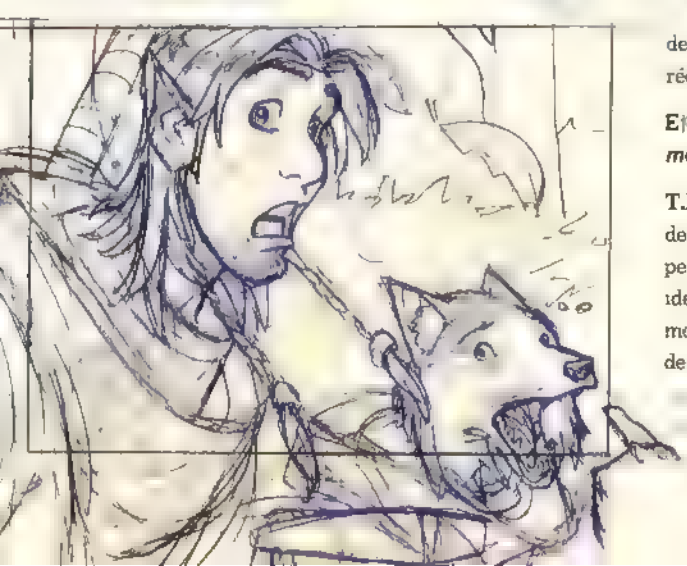
T.D. : Jusqu'à un certain point .. la vérité sur les origines, le passé trouble de Koj et Jarek est bien évoquée sans que le récit ne tourne réellement autour

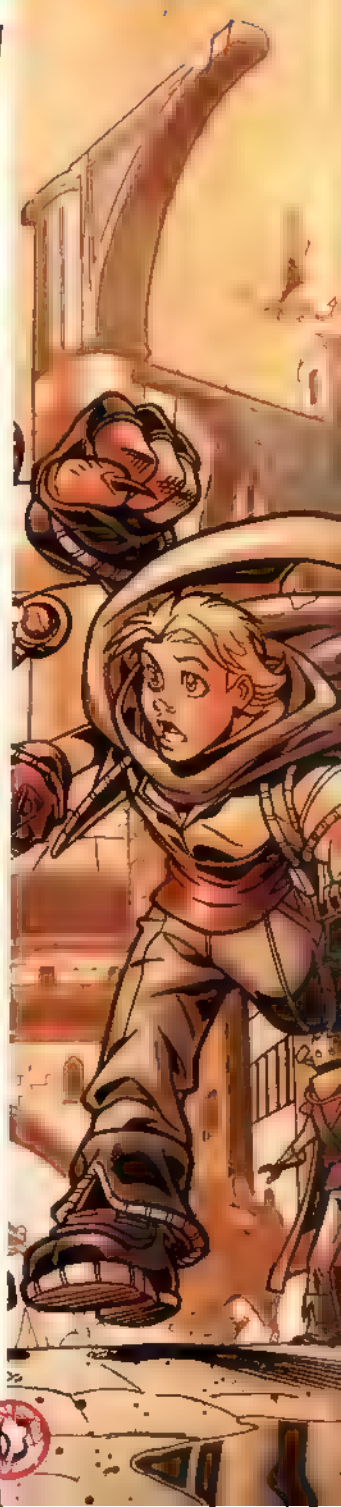
EK : ***Tous tes héros sont des hors-la-loi (esclaves en fuite, capitaine pirate, voleurs ou arnaqueurs). Pourquoi ce choix ?***

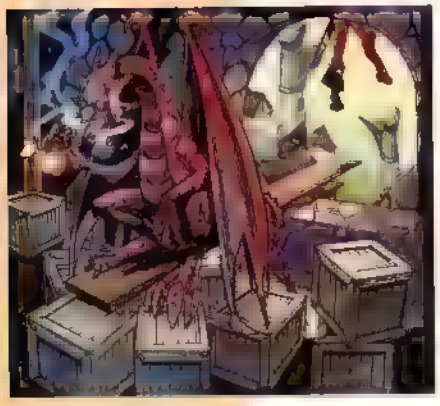
T.D. : Une autre convention narrative : que les héros s'élèvent de la fange de la société pour sauver le monde entier ! Ça donne au lecteur le sentiment que tout peut arriver, que le pauvre peut devenir Roi, que les rejets de la société peuvent devenir des héros ! Et que nous ne sommes réellement que ce que nous croyons être !

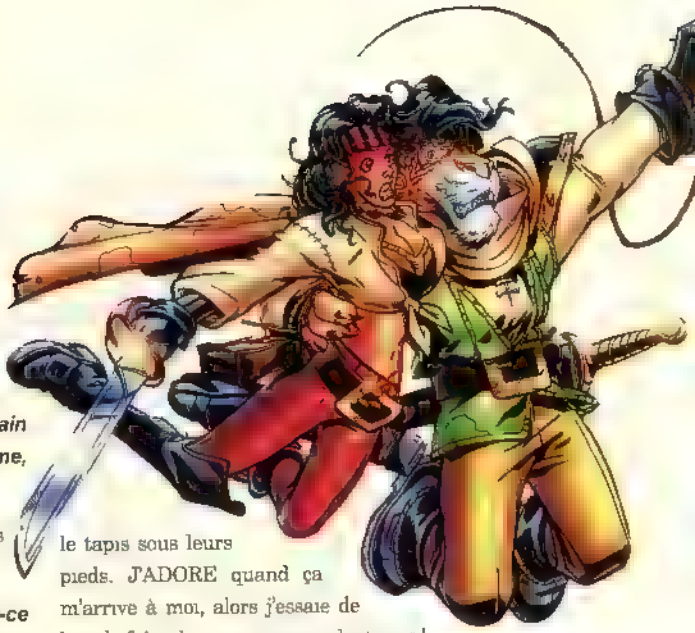
EK : ***À propos de réalité est-ce que dans Tellos, Serra peut vraiment envoyer à Hawke un courrier par Federal Express ?***

T.D. : En fait si tu regardes attentivement, tu verras que le nom de la compagnie du service de messagerie où travaille Dani s'appelle Faer-Ex ! Les fees garantissent le «sous 48 h» ! J'adore cette idée d'insérer quelques références tordues de culture pop dans un monde comme celui là pour le rendre plus leger La boule de cristal de Tom, par exemple, ressemble étonnamment à un poste de TV ..!









E.F. : *En matière de détournement, j'avais une question indiscrète ! D'habitude les dragons crachent le feu. Alors comment se fait-il que le dragon Brad soit pris en train d'avaler la fumée? Et qu'est-ce qu'il fume, d'abord ?*

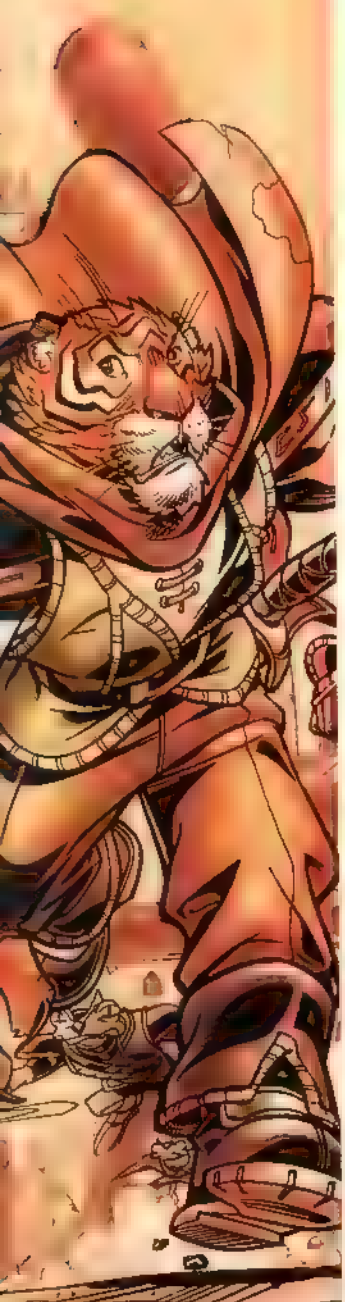
T.D. : Euh, eh bien je ne sais pas .. il fumait vraiment... t'es sûr ? (*rires*)

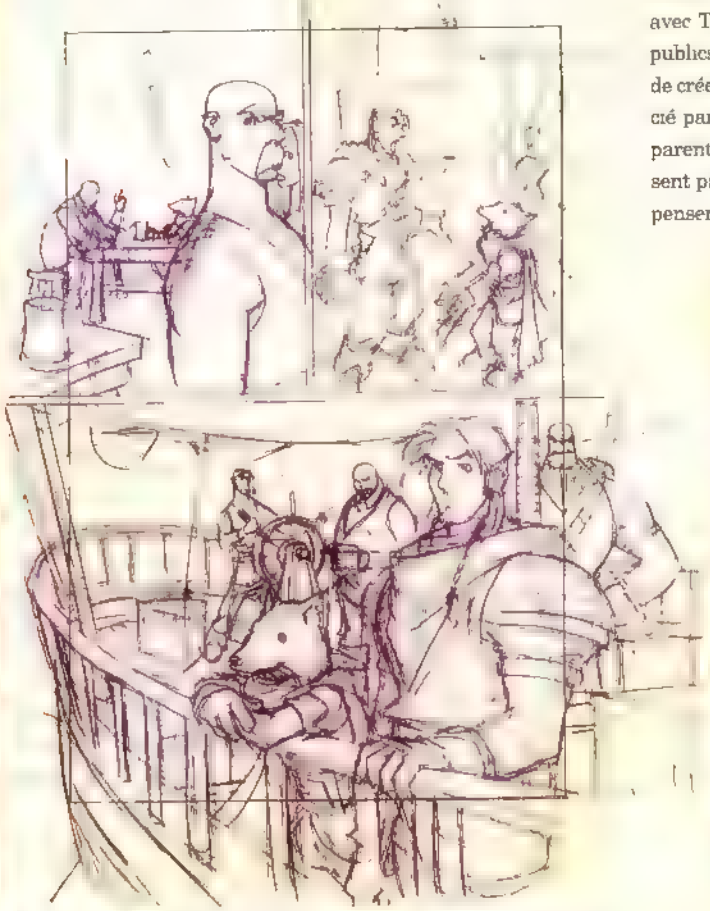
E.F. : *Et le summum : la tenue de Malesur ! T-shirt et jeans ! Est-ce qu'on ne serait pas, en fait, dans le monde imaginaire d'un gamin psychotique ?*

T.D. : ... J'te le dirais pas !

E.F. : *Bon.. Okay, passons à autre chose ! Tu nous as vraiment fait transpirer au sujet de Koj, pendant plusieurs épisodes. Est-ce que tu affectionnes la technique du cliffhanger, le suspense souvent associé au mystère ?*

T.D. : Personnellement, J'ADORE les surprises et les fins en retournement de situation bien orchestrés. Je les adore !!! Alors j'essaie toujours de penser à un moyen de raconter une histoire qui puisse mener le lecteur dans une direction et puis le prendre à contre pied avec une action inédite ou un événement inattendu ! Ou leur donner un faux sentiment de sécurité avant de tirer le tapis sous leurs pieds. J'ADORE quand ça m'arrive à moi, alors j'essaie de bien le faire dans mes propres histoires !





E.F. : *En fait, ce qui a frappé notre équipe, à la lecture de Tellos, c'est qu'en dépit de cette peinture de l'interminable bataille entre le Bien et le Mal, ta bédé n'est ni gore, ni glauque. Ce qu'on a apprécié, c'est la fraîcheur du dessin et de la narration. Le style cartoon de Mike Wieringo, l'emploi original de couleurs lumineuses a certainement conquis un public jeune. Est-ce une qualité que tu as recherché ?*

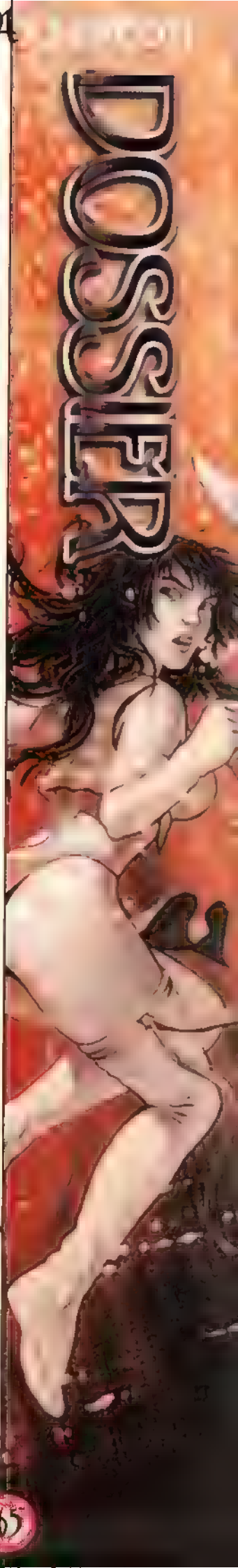
T.D. : Arrivant ensemble sur le Sensational Spider Man, il y a 4 ans, Mike et moi avons réalisé à quel point les comics américains étaient devenus sombres, et on avait tous les deux la nostalgie de la version plus légère de notre jeunesse. Tout le monde se plaignait qu'il n'y avait plus de lectorat chez les enfants .. Et pourtant, les comics n'étaient plus écrits pour eux ! Avec Spider Man comme avec Tellos, Mike et moi avons toujours essayé de garder ça tous publics, une bédé que tu peux lire avec tes enfants. On s'efforce de créer une bedé et un monde de Fantasy - qui puisse être apprécié par des lecteurs de tout âge. On reçoit des lettres de plein de parents qui nous remercient d'avoir produit une bedé qu'ils puissent partager avec leurs amis et leur famille. A ce niveau, j'aime a penser qu'on a fait quelque chose de bien.

J'aime voir Tellos comme un endroit où tous tes rêves peuvent se réaliser, où tu peux rencontrer une foule de créatures incroyables, et où n'importe quelle aventure que tu peux imaginer, peut et va t'arriver ! Qui ne voudrait pas y aller ?

DOSSIER

Les 5 Royaumes d'Arleston

Il pourrait vous inviter à dîner, mais ses amis les Trolls ne savent pas se tenir. Vous pourriez envisager une balade, mais la ville de Dandale n'est connue que des cartographes, et les forêts d'Opale sont trop mal fréquentées pour qui n'a l'âme éclairée...



FANTASY...

Peut être qu'armé d'Excalibur, un bain de pied dans les mers d'Askell s'avérerait sans grand danger, mais ni Merlin ni les trolls n'ont vraiment le pied marin.
Sans trop de risques, mais non sans humour, Arleston a malgré tout choisi de vous faire parcourir les contrées étranges de ses royaumes imaginaires, en vous racontant leurs histoires.
En attendant de les relire, ou peut être de les découvrir, rencontre avec un créateur de mondes...

E! : *Qu'est-ce que c'est : l'Heroic Fantasy ?*

Arleston : C'est un grand cercle dans lequel on range des trucs qui n'ont rien à voir les uns avec les autres. Ça va du fantastique à l'historique, ça se rapproche aussi de la SF, c'est très vaste.

En fait, si on va par là, les premiers contes d'Heroic Fantasy sont tout simplement les mythes grecs. Au 20e siècle, le genre a repris notamment le mythe arthurien et toutes les légendes celtiques et germaniques en général.
Mais dans les deux fondateurs de l'Heroic Fantasy, si Tolkien amène toute la tradition celtique, Robert Howard, avec Conan, est beaucoup plus dans l'antiquité, et tout ce côté purement «héroique», vient de là.

Enfin je ne crois pas que la "fantasy" doive être prise dans cet imaginaire-là. Il y a moyen de faire quelque chose de différent, et globalement, l'Héroic Fantasy m'emmerde !

E! : *Mais tu en fais beaucoup !?*

Non ! je fais de la parodie, de l'humour ! Si on doit comparer au roman, je me sens plus proche de Terry Pratchet que de Howard. C'est plutôt le côté *fantaisie* qui m'intéresse. L'héroique, j'en fais un peu avec Lanfeust : il a une épée, il fait le couillon et il faut qu'il fasse le beau, mais c'est pas ce qui m'attire le plus !

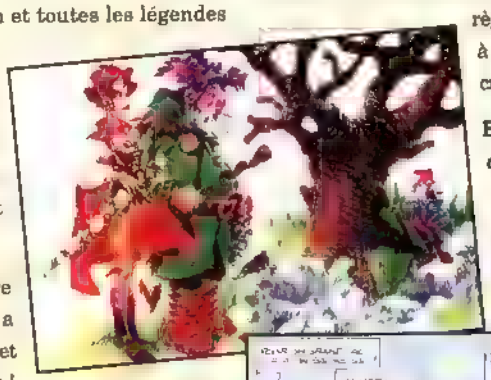
À part pour des lecteurs qui ont 8-9 ans, le côté purement héroique des aventures n'intéresse pas vraiment non plus. Ce qui compte, c'est le monde autour, le grouillement. Et puis les scènes de comédie, les gags et l'humour... C'est pour ça que dans Troll, on part vers un truc où il n'y a plus que de l'humour, il n'y a quasiment plus d'aventure.

Je me définis beaucoup plus comme un auteur de séries d'humour, et j'essaie surtout de me dégager des poncifs.

E! : *Dans ce cas, qu'est-ce qui t'a poussé à aborder la légende d'Arthur ?*

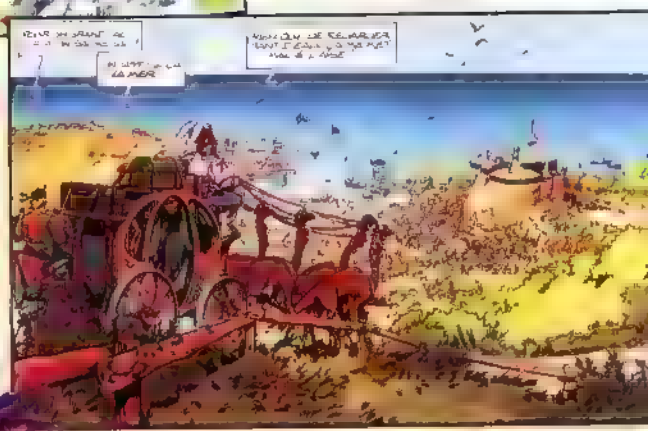
J'ai toujours été fasciné par le cycle arthurien. Et depuis très longtemps. Ça fait quinze ans que je voulais faire quelque chose autour de ça, sans trop savoir comment l'aborder. Je savais que je voulais faire quelque chose d'assez réaliste d'un point de vue historique. Parce que contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est une série extrêmement précise et juste.

Dans Lanfeust, Troll ou ces choses-là, j'essaie de ne pas trop jouer la carte séduisante des légendes toutes faites, à la limite le coté antiquité m'intéresse plus. Mais avec mon Chant d'Excalibur, je règle leur compte aux légendes celtiques et à Arthur. Là, je m'amuse et je vais aller creuser le sujet jusqu'au plus profond.



E! : *Ton Merlin au nez rouge est aussi un choix réaliste ?*

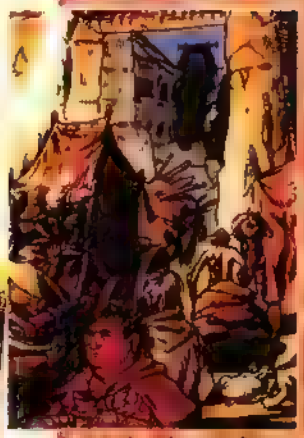
Il est certainement plus près de l'original que les Merlin à chapeau pointu qu'on a pu imaginer par la suite ! Le Merlin «historique» est un druide, ni plus ni moins. Il conseille le fils d'un général romain nommé Artus : Arthur. On est au sixième siècle après J.C., et si tu veux, on est loin de tout ce décorum de chevalerie, c'est très très loin avant tout ça !



E! : *De façon générale, il y a une base de réel assez importante dans tes univers imaginaires ?*

Oui, en fait, tu n'inventes jamais vraiment rien. C'est comme en cuisine, tu fais des plats nouveaux, mais tu utilises toujours les mêmes ingrédients. Tout le

C'EST LA VIERGE MARIE ALLELUYA
HO NON ! Y VERGE ELLE ? JE PEUX TE GARANTIR QUE NON
OU ALORS PEUT-ÊTRE DES OREILLES AU MAXIMUM
LA FERME VIEUX BOUC
J'AI TROUVÉ NOTRE DESCENDANT DE GALAHAD DU BON CHEVALIER BIEN COSTAUD IL SERA PARFAIT
MA DAME JE NE SAIS COMMENT...
VOU EXCALEUR LISTE DES PERSONNES T'APPARTIENDRA LA VICTOIRE TANT QUE TU COMBATTRA POUR NOTRE CAUSE
MAIS !
QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI
DÉSOLÉ PETITE ELLE PERD LES PÉDALES
RENDS ÇA À TON PAPA !
TIENS...
WAÏE
WAHAHAHA QU'EST CE QUE C'EST QUE CETTE HISTOIRE ?! IL EST LÀ MON GUERRIER !



principe, c'est de faire du neuf avec les mêmes choses. Je lis beaucoup de revues historiques et de voyage, de bouquins d'histoire et d'éthnologie sur un peu tous les peuples... Après, je pique un truc ici, un truc là, et tout ça donne un nouveau mélange. On invente un nouveau système qui se doit d'être cohérent. C'est ça qui est vraiment rigolo à faire.

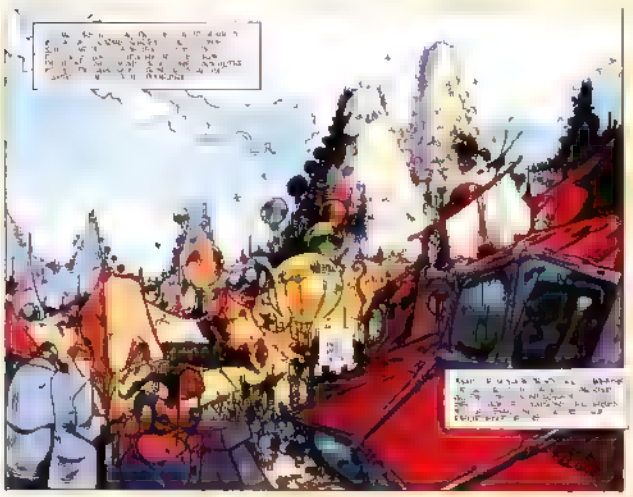
Dans le même principe, ce que j'aime bien faire pour construire les noms, c'est essayer de faire des sonorités qui évoquent quelque chose Pour les cartographes, la ville qui est un gigantesque labyrinthe s'appelle Dandale, ce qui sonne un peu comme le labyrinthe de Dédale. Dans Lanfeust le méchant s'appelle Thanos, qui vient de thanatos (la mort, en grec). Même si les gens ne font pas le lien immédiatement, ils se disent : «Ah, ça sonne bien pour un nom de méchant ! ». Ils ne savent pas pourquoi, mais ça fonctionne comme truc, même s'ils n'ont pas la référence immédiatement en tête. Ils l'ont déjà entendu. Ça fait partie du bagage que l'on traîne alors que parfois, on l'ignore.

"...Mais, tu n'inventes jamais vraiment rien ! C'est comme en cuisine, tu fais des nouveaux mets, mais tu utilises toujours les mêmes ingrédients..."

Et ; *Comment en es-tu venu à accorder des pouvoirs magiques à tout le monde dans Lanfeust ?*

En fait, au départ je ne voulais pas faire de magie du tout ! D'ailleurs, dans la première série fantasy que j'ai faite, les Maîtres Cartographes, Glaudel voulait en mettre et moi pas. Je ne me sentais pas à l'aise avec. Je n'aime pas du tout ça, les histoires de magie ! Et puis j'ai trouvé ce moyen de prendre le problème de travers dans Lanfeust et je me suis dit là, ça peut être marrant ! La magie c'est bien à condition que le heros qui a tous les pouvoirs ne les ait jamais. Sinon, il n'y a pas de détour possible !

En fait, c'est un peu pareil qu'avec les noms. Je pars d'une situation existante, ou de quelque chose de bien défini, comme la magie, et il faut trouver le léger décalage qui permet d'en faire autre chose.



CAR LES TITANS AVAIENT DÉCOUVERT LA MAGIE DES PIERRES ET VOULAIENT POUR REPANDRE SUR LE MONDE LA PAIX, L'AMOUR ET LA JUSTICE

FANTASY...

C'est ma vision de la fantasy : essayer de decaler plusieurs civilisations et de mélanger beaucoup de choses, de ne pas rester dans le classique.

E♮ ; ***Ça t'oblige aussi à réinventer des mythes ?***

Oui, c'est rigolo. Là, dans Lanfeust, on revient au polythéisme antique, justement, donc on présente des dieux pour tout et n'importe quoi.

E♮ ; ***Il y en a un qui meurt parce qu'il n'est plus adoré ..***

Oui, je suis un pourfendeur de curés !

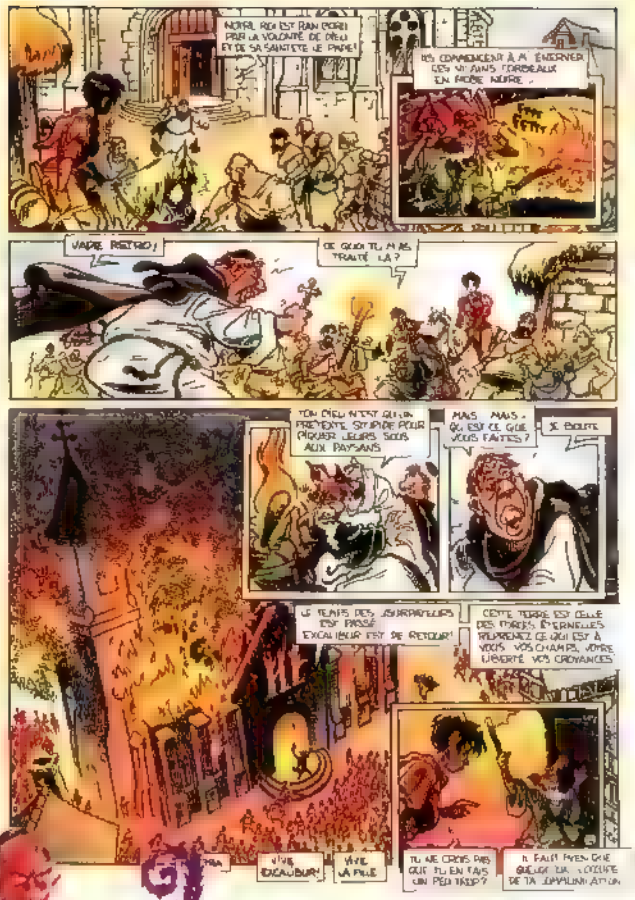
Dans Excalibur, je crois que mon point de vue est assez clair ! Je suis un ancien traumatisé des Jésuites, quand tu sors de là, t'en sors soit jésuite, soit athée convaincu !

E♮ ; ***Comment conçois-tu tes personnages ?***

Je pense que je fais des personnages un peu stéréotypés. On me le dit souvent mais j'ai tendance à faire toujours un peu les mêmes. Par exemple, je mets toujours un vieux briscard, barbu et paillard. Et ça, ce sont les dessinateurs qui me l'ont fait remarquer, mais c'est vrai dans toutes mes histoires !

E♮ ; ***Nicolède n'est pas paillard ! Même s'il est vieux et barbu !***

C'est vrai, mais dans Lanfeust, j'ai partagé le rôle en deux entre lui et Hébus. C'est des personnages avec lesquels on se sent à l'aise. J'en ai trois ou quatre genres que j'aime bien, mais je pars aussi du principe qu'il ne faut pas que le héros soit un personnage trop compliqué. C'est une leçon que je n'ai pas toujours appliquée dans mes premières BD, mais qu'après j'ai retenue en regardant bien autour de moi.



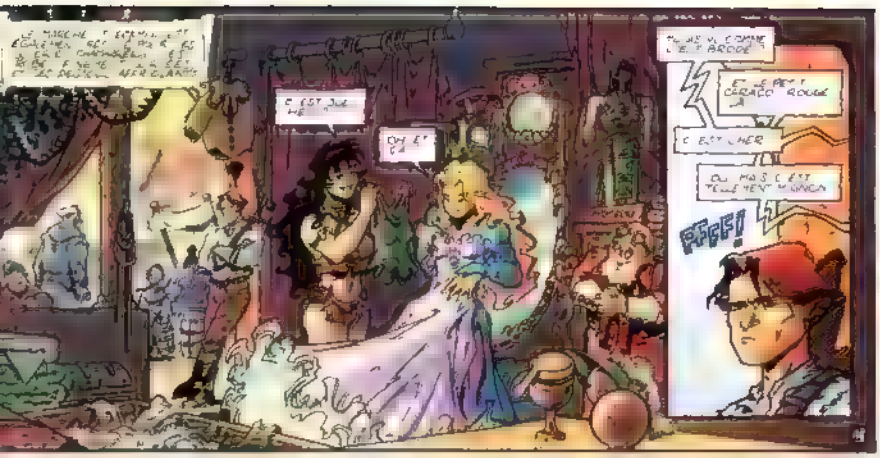
Un héros doit être porteur d'une ou deux choses assez simples et pas plus. Tu regardes Astérix, il est assez fade comme personnage, par contre, c'est Obélix qui est intéressant. C'est pareil pour Tintin et Haddock. Donc je fais des héros qui ne portent pas grande chose en eux-mêmes. Bon, j'essaie de faire des personnages un peu plus complexes que Tintin ou Astérix, qui sont d'une autre époque

"Le héros doit être assez classique. Il ne faut pas que ce soit le dernier des enfoirés ! Même s'il peut avoir ses travers, il faut qu'on puisse avoir confiance en lui !"

E♮ ; ***Un héros parfait c'est pénible ?***

Oui, c'est très pénible et c'est surtout plus crédible du tout !

Il faut donc lui coller quelques petits défauts mais pas trop non plus. Comme je raconte des histoires pour enfants pour les grands, je ne cherche pas à faire des histoires très compliquées. Je cherche juste à amuser les gens un moment. Et pour ça, il faut tout de même que le héros soit assez classique. Il ne faut pas que ce soit le dernier des enfoirés ! Même s'il peut avoir ses travers, il faut qu'on puisse avoir confiance en lui !



C'EST JOLI, ÇA
MAIS CE SERAIT PLUTÔT LE GÉNIE DE TA SŒUR
HI! HI!
AH TE JE VEUX RIEN TU CROIS PAS ? EH BIEN QUE JE NE SUIS PAS SUFFISAMMENT BIEN FAITE POUR PORTER ÇA
ATTENTION VOILÀ PAPA

J'essaie surtout de trouver des personnages non pas tout seuls en tant qu'eux mêmes, mais en tant qu'éléments d'un groupe. Et il faut que le groupe fonctionne : un personnage seul, même intéressant, c'est trop limité ! Bon comme on est en BD, on peut le faire penser un peu tout seul de temps en temps. Mais il faut aussi qu'il parle ! Donc il faut trouver le meilleur relanceur de balle en face, pour pouvoir faire un bon dialogue ! Il faut donc former un petit groupe dont les relations puissent être intéressantes. C'est à dire qu'il faut à la fois une situation marrante qui puisse durer et qui permette de se renouveler pas mal. Ça, je l'ai bien trouvé dans Lanfeust avec les deux filles, il y a un petit équilibre qui est sympa. Dans ce cas là, j'ai une triangulation qui me permet de vraiment jouer pas mal avec les situations. Maintenant, on arrive à la fin de la série et on va passer à autre chose !

EK : ***Tu arrives au bout de Lanfeust ?***

Oui, au bout de la première histoire !

EK : ***Il y a un petit côté roman-feuilleton à cette série, je suppose qu'elle ne va pas s'arrêter là ?***

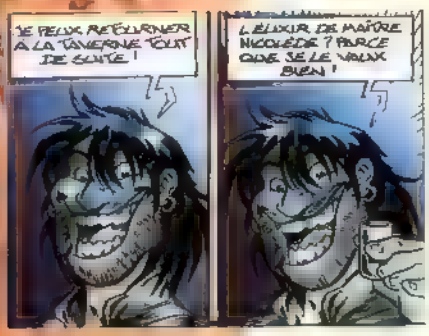
Oui, c'est du roman feuilleton. En fait, les huit premiers albums sont une histoire. Pour moi, c'est l'équivalent d'un roman plus ou moins, parce qu'un album de BD c'est une nouvelle. Après, on va repartir sur quelque chose de plus SF, mais sans abandonner la série.

EK : ***Tu n'éprouves jamais de lassitude vis à vis de tes personnages ?***

Ben non, ils évoluent, ils changent. Enfin, disons que quand ils m'emmerdent, je les fais changer pour être plus précis. Et puis, d'autre part, et ça c'est un avantage des scénaristes, je travaille sur plusieurs series en même temps, je suis sur huit series à la fois. Le fait de passer de l'une à l'autre, ça repose. En fait, j'ai toujours envie d'écrire les séries sur lesquelles je ne suis pas en train de travailler !

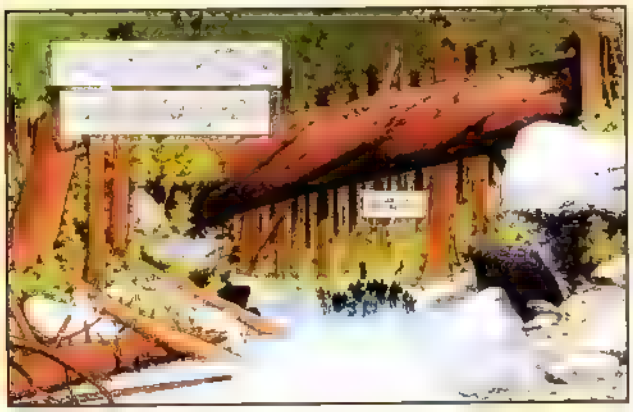
EK : ***Comment t'es venue l'idée de faire des gags avec les publicités, et d'où viennent ces glissement vers le monde réel ?***

Je suis totalement immergé dans le temps présent, je crois que ça vient de ma formation de journaliste, à l'origine

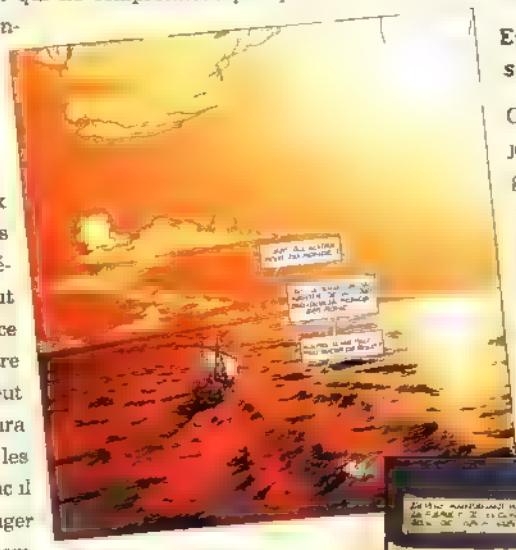


Je ne peux pas envisager une journée sans avoir écouté une demi heure d'infos le matin. Je ne passe pas à autre chose sans avoir fini de lire mon Libé entièrement. Je suis quand même dans la réalité et le quotidien quoi qu'il arrive !

La publicité, c'est devenu un "running gag", c'est le coté Monty Python, c'est assez loufoque. En fait, c'est parti de "L'ami du petit déjeuner", ça m'était venu tout seul : il y a l'autre couillon qui est là, il se fait attaquer par un énorme crabe et je me suis dit, tiens !



Sur le coup je n'étais pas sûr du tout, je me suis dit que ça allait quand même faire bizarre, un peu décalé. Alors j'ai demandé à Didier si on n'était pas allé un peu loin. Il a trouvé ça marrant, et, comme pour ceux qui ne comprennent pas ça n'est pas gênant de voir le personnage chantonner quelque chose, c'est resté !



Le danger est toujours là, c'est de faire un truc compréhensible même pour ceux qui n'ont pas la référence. Ils ne comprendrons pas forcément le gag, mais il ne faut pas qu'ils se demandent ce que ça fait là. C'est peut-être un peu prétentieux, mais peut être que dans dix ans, on lira toujours les bouquins et les gags ne passeront plus. Donc il faut réussir a ne pas déranger la lecture de celui qui ne comprend pas.

C'est aussi pour ça que je prends des pubs qui ont tourné très très longtemps et ont marqué l'imaginaire collectif. Et puis on a eu un tel feedback des lecteurs que j'essaie d'en mettre régulièrement. Je mets aussi des pubs beaucoup moins connues et ça amuse quand même !

Ef : *Tes univers, sont particulièrement construits. Pour Lanfeust il y a même des cartes, et une encyclopédie très riche. Est ce qu'il serait juste de penser que tu es avant tout un créateur de monde ?*

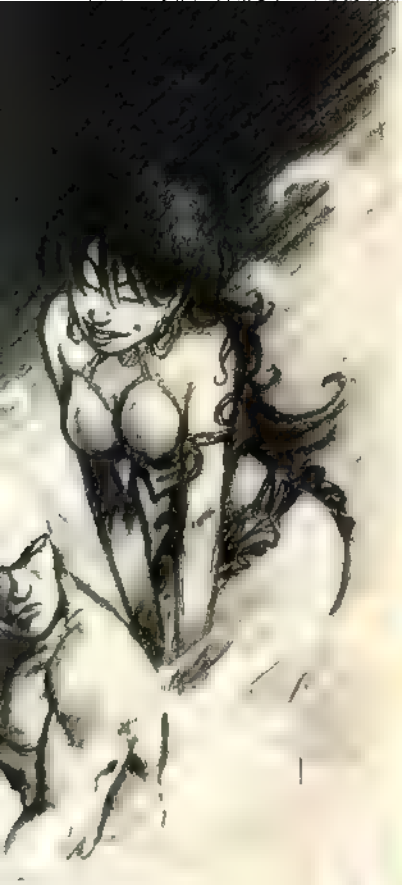
J'aime bien fixer les règles de départ, essayer de comprendre comment fonctionne un univers avant de faire bouger les personnages dedans. Je suis très «historien de cœur», donc quand je vais travailler sur un truc qui se passe à telle période, je vais faire beaucoup de recherches et quand j'invente completement quelque chose, et bien je fais plein de recherches quand même, mais j'imagine toute la recherche !

J'aime bien fonctionner sur un monde qui a une caractéristique, j'essaie à chaque fois de trouver une cohérence à l'univers. Pour Les Feux d'Askel, j'ai pris un monde quasiment entièrement liquide avec juste quelques petites îles, donc il y a l'isolation maritime, c'est facile à faire. Pour Les Forêts d'Opale, je n'ai fait que des forêts, pour les Cartographes, une ville. Je pars sur ce truc simple : un monde, un décor. Je crée une situation paroxystique, et comme ça, je peux l'exploiter à fond. On étudie tous les débordements possibles, et tout ce qu'il peut y avoir dans cette situation. Ceci dit, je ne peux pas faire ça à l'infini, après avoir fait le monde des mers et des montagnes, on a vite fait le tour !

Ef : *Et c'est un travail en amont de l'écriture du scénario ?*

Oui, enfin, en amont et en parallèle, disons que quand je commence la première histoire avec deux, trois grandes idées de base sur le monde, encore assez simples, pas très détaillées. Et très vite, je finis le tome un, je me bloque un certain temps pour vraiment détailler mon univers. Je ne veux pas le détailler trop avant de commencer le premier tome, parce que sinon, tu l'étouffes dans le récit.

D'autre part les histoires avancent toutes seules beaucoup ! Si tu veux, j'ai besoin de voir com-



Grande Bibliothèque des Royaumes :

Les Maitres Cartographes, 5 volumes avec Paul Glaudel.

Les Feux d'Askell, 3 volumes avec Jean Louis Mourier.

Lanfeust de Troy, 7 volumes avec Didier Tarquin

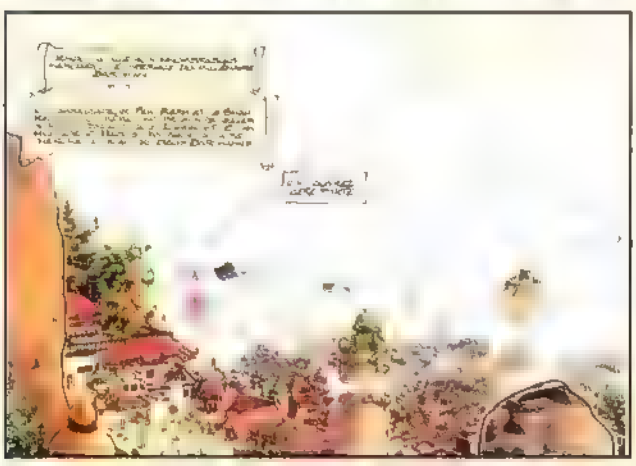
Trolls de Troy, 4 volumes avec Jean Louis Mourier

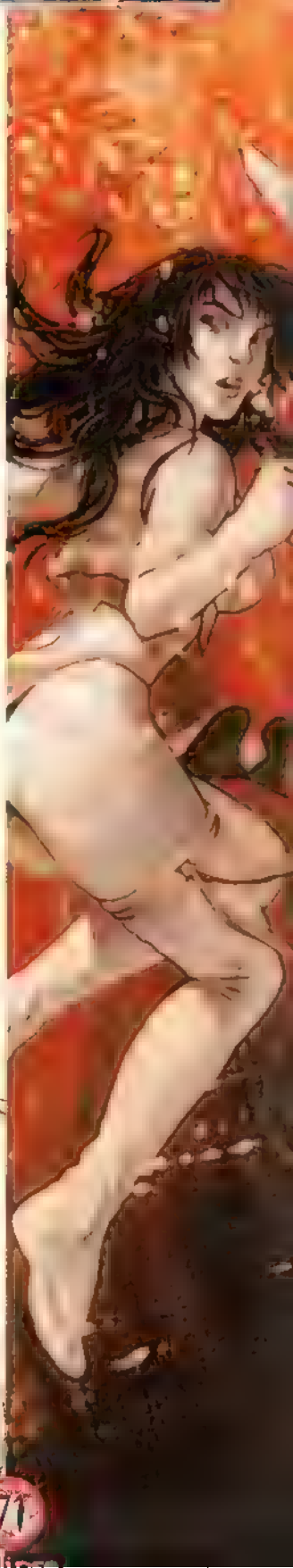
Le Chant d'Excalibur, 3 volumes avec Eric Hubsch

-Les Forêts d'Opale, 1 tome, avec Philippe Pellet.

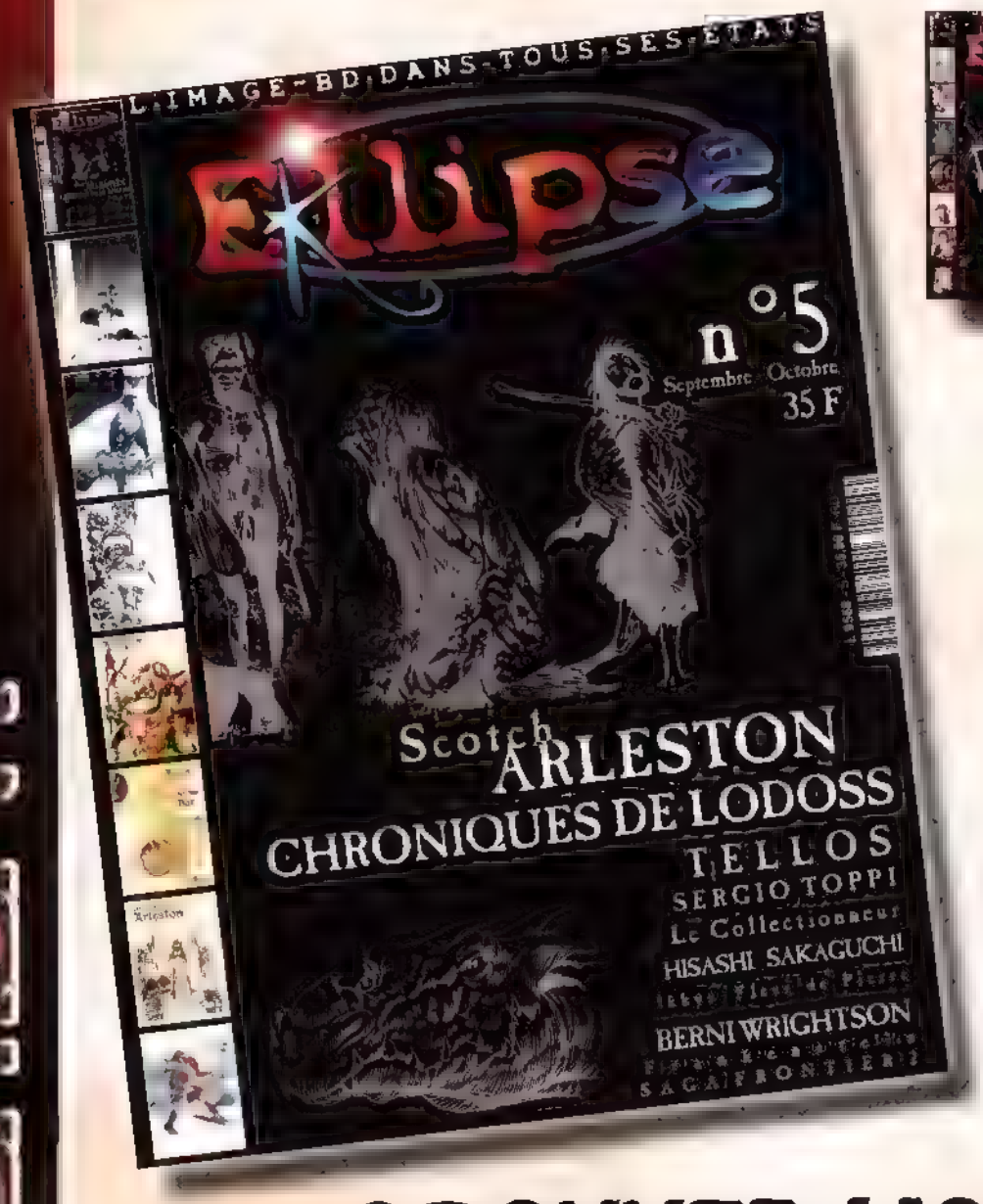
.Toute une etagère, classee au rayon des editions *Soleil Productions*

ment vont se comporter les héros dans le tome un, comment tout ça va bouger, avant de commencer à detailler plus ce qu'il y a autour Il y a beaucoup de choses comme ça qu'il ne faut pas non plus trop prévoir à l'avance, il faut être souple. Mais quelque part, je suis assez spectateur de l'histoire. Quand je pars, globalement, j'ai les grandes lignes. Quand tu as un peu de métier, ça se met en place tout seul. Tout ce qui relève de l'intrigue en elle-même, c'est pas très compliqué. Enfin, au niveau où je travaille moi, c'est quand même assez simple, je ne fais pas de l'horlogerie de haute précision. Il y a des grands trucs à connaitre et puis ça se met en place assez facilement. Par contre, ce qui m'intéresse beaucoup plus, c'est de prendre mon temps pour développer les personnages, les dialogues, les relations, les situations de comédie entre les personnages. C'est vraiment ça qui me fait marrer ! C'est qu'un personnage, ça bouge tout seul ! Il peut partir dans des directions auxquelles tu ne t'attends pas toujours. Tel personnage que tu auras trouvé bien, devient celui qui t'emmerde, et il faut vite le flinguer, sinon tu vas te le trimballer comme un poids mort ! A l'inverse, un autre qui n'a qu'un petit rôle de passage pour trois cases... et tu te dis qu'il est plus marrant, alors tu vas l'etoffer un peu ! En fait, mon metier c'est : je m'assois, j'ai un film qui me passe devant les yeux, et j'essaie de décrire le plus précisément ce film pour que le dessinateur en fasse de l'image !





Marre de chercher Ekllipse ?...



...ABONNEZ-VOUS ! Il vous trouvera !

Bon à photocopier ou à recopier sur papier libre :

Je désire m'abonner à Ekllipse au tarif préférentiel de 180 F les 6 numéros.*

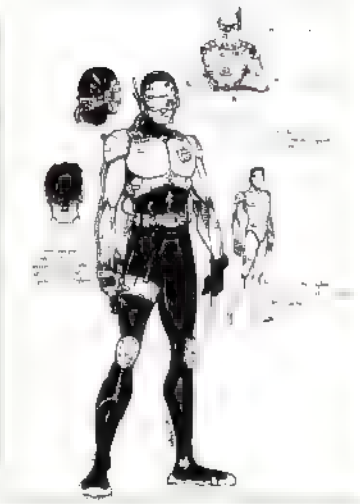
Pour que votre abonnement soit pris en compte dès le prochain numéro, il devra nous parvenir avant le 15 octobre

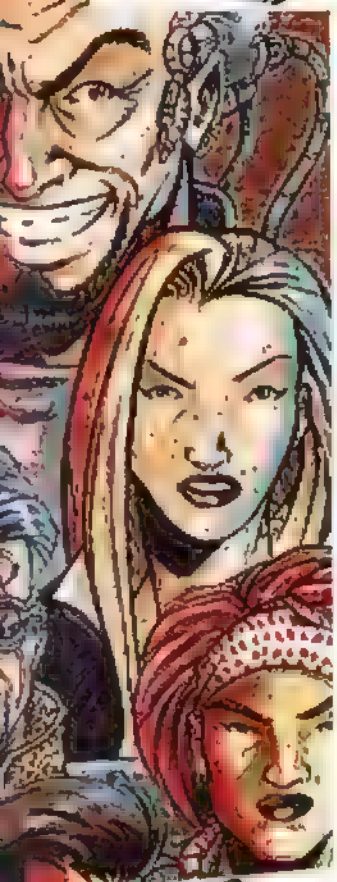
M, Mme, Mlle Nom ..... Prénom .....Date de Naissance . .. .

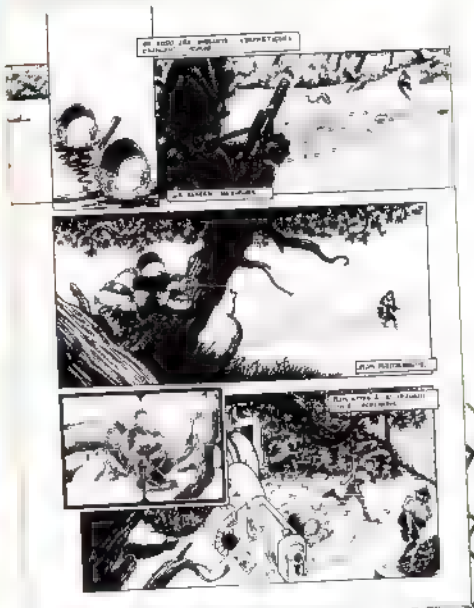
N°... ... ... Rue ... ...

Sandro est par dessus tout un "soul surfer"... Passionné de planches de bois et de papier, dopé d'adrénaline, il est frustré par la page blanche comme par un calme plat. Ses neuf années d'illustrateur free-lance le laissant en attente de la grande déferlante bédé, il se lance, sans faiblir, à l'assaut de la vague graphique. Aloha.

MB.







...Un écrivain :
JRR Tolkien

...Une pierre précieuse :
Le Diamant

...Un livre :
Le Seigneur des Anneaux

...Un film :
La trilogie Star Wars

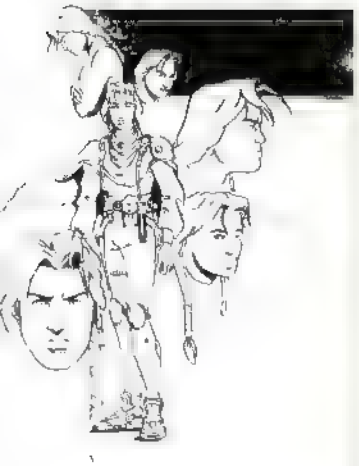
...Un cinéaste :
Luc Besson ou James Cameron

...Un acteur :
Mel Gibson ou
Bruce Willis

...Une couleur : Le Bleu

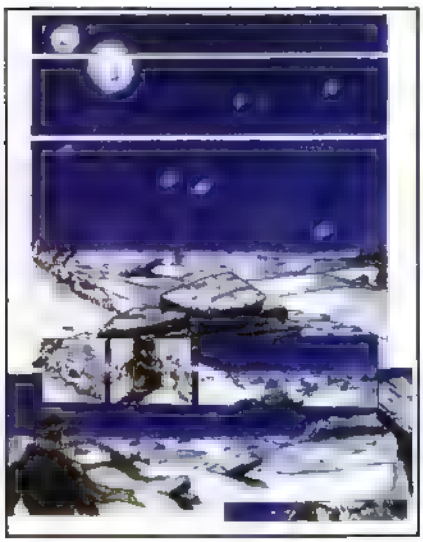
...Un animal :
Un dauphin

IL FAUT CROIRE QUE NOTRE SOUTIEN INFORMATIQUE MARCHE PARFAITEMENT"
BIEN SÛR, AVEC LE PÈRE NOËL, LES ENFANTS SAGES ET LES BONS QUI GAGNENT À LA FIN
EN PARLANT D'ENFANTS SAGES...
IL FALLAIT BIEN FAIRE SEMBLANT D'Y CROIRE
TU VAS ÊTRE PAPA
HEIN ? ... COMMENT TU PEUX ME DIRE ÇA COMME ÇA ?
CIBLE ACCROCHÉE... DERRIÈRE LA PORTE

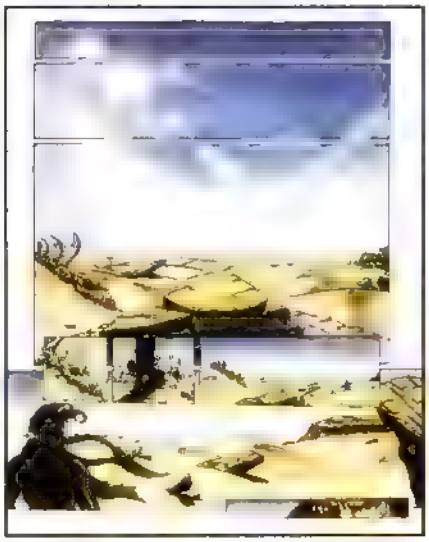


Portrait Chinois : Si j'étais...

...Un chanteur :
Barry White ou Georges Benson

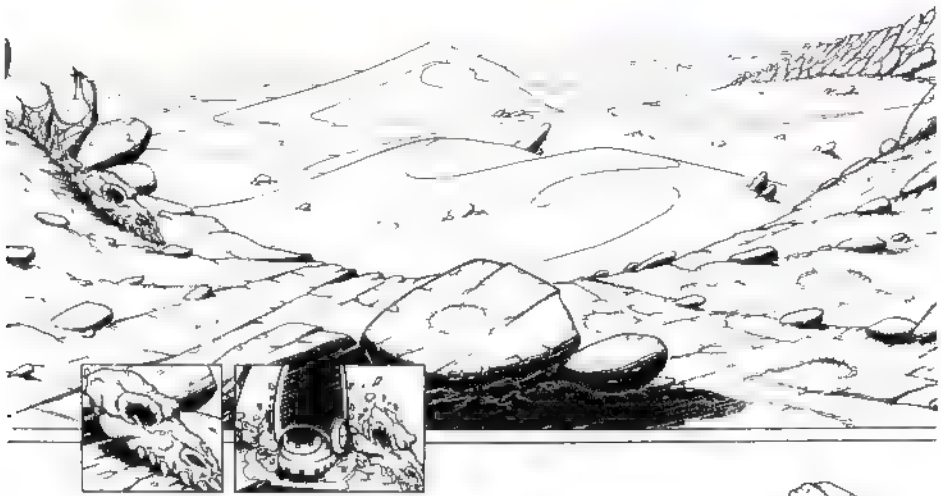


...Un dessin animé :
Tarzan, le Prince d'Egypte ou Porco Rosso



...Un dessinateur :
Franck Frazetta

...Une fleur :
L'Orchidée



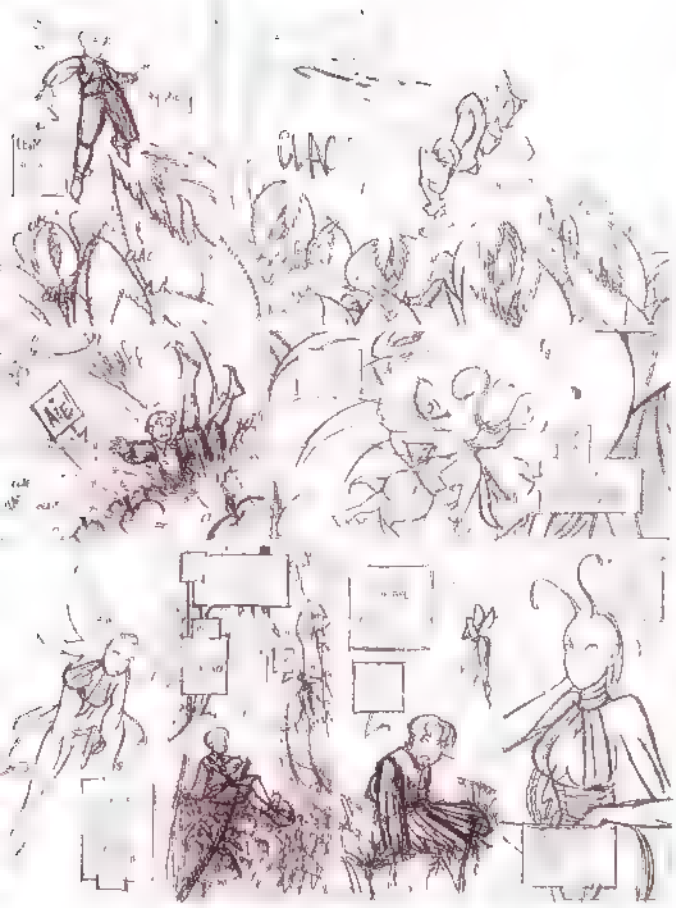
"Dis moi, Dominique, dessine moi un mouton..." "Mais je ne dessine pas moi ! je raconte des histoires..."

"Alors, raconte moi un mouton, s'il te plait..."

Et c'est ainsi que ça a commencé. Dominique Latil, un joyeux aixois d'une trentaine d'années, s'est prêté au jeu de notre rubrique, et nous a dévoilé les dessous de son travail de scénariste. Il nous a donc reçu dans l'antre du Gottferdom, (le studio qui abrite Lantfeust Magazine), et révélé quelques secrets sur ses albums en cours...

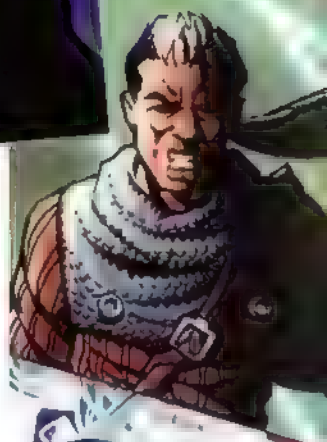
C'est que ça ne se raconte pas comme ça une histoire ! Et mon mouton n'a qu'à bien se tenir ! Visite guidée par maître Latil...

"J'essaie d'être un maximum d
l'écoute du dessinateur lorsqu
nous commençons à évoquer un
collaboration, je lui crée une séri
"sur mesure ...



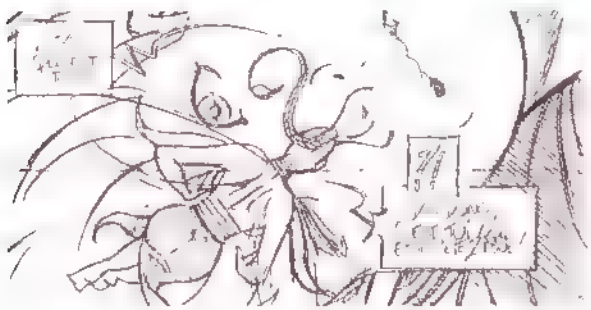
Le petit Latil illustré :

Mycroft Inquisitor,
co-scénario Arleston
avec Manin
3 tomes depuis 95
Les Guerriers
avec Pellet et Tierr,
5 tomes depuis 96
Argyll de Maracande,
avec Biancarelli,
1 tome en 97
Amazones Century,
avec Ponce,
4 tomes depuis 97
KO
co-scénario Manini,
avec Chevereau
1 tome en 2000



Une Rencontre

Une série BD, c'est plusieurs années de travail qui s'annoncent pour le dessinateur et moi. C'est pourquoi je ne peux m'engager qu'avec des dessinateurs avec lesquels je sens que nous allons bien nous entendre !



Nous devons avoir la même vision du projet sur lequel nous travaillons, et être également motivés. J'essaye d'être un maximum à l'écoute du dessinateur lorsque nous commençons à évoquer une collaboration. Je tente de saisir ce qu'il désire faire, le type d'univers, de personnages et d'histoire qu'il a envie de raconter et de dessiner. Si cela correspond à mes envies et à mes capacités, je crée une série "sur mesure" pour lui.

Pour «**Les Royaumes de Borée**», *Éric Lenaerts* envisageait un univers féerique avec des créatures magiques et vénéneuses, une histoire empreinte de sensibilité alliant l'humour et l'action. Sur cette base, j'ai greffé mes propres envies et je lui ai présenté cette série qui l'a séduit.

Découpage : Souffle des dragons Planche 2 :

2.1 Plan du village d'Amelin. Un dragon est au milieu du village, le ravageant Quelques maisons sont en feu. Les hommes du village combattent avec les armes qu'ils ont sous la main Deux ou trois paysans ont une épée la plupart des femmes et des enfants fuient le village

2.2 Amelin se précipite vers le village.

Amelin . «Ça ne peut pas exister ! »

2.3 Un paysan frappe le dragon avec une hache. La hache rebondit sur les écailles.

TLNK

Paysan : «Sa peau est trop dure ! »

2.4 Une patte du dragon s'abat sur un paysan armé d'une fourche. Les jambes du paysan sont écrasés.

Paysan : «AAAH ! »

2.5 Amelin arrive auprès de sa mère, Aeleis, qui est restée dans le village , un peu à l'écart.

Amelin : "Mère.. "
Aeleis : "Amelin, mets toi à l'abri ! "

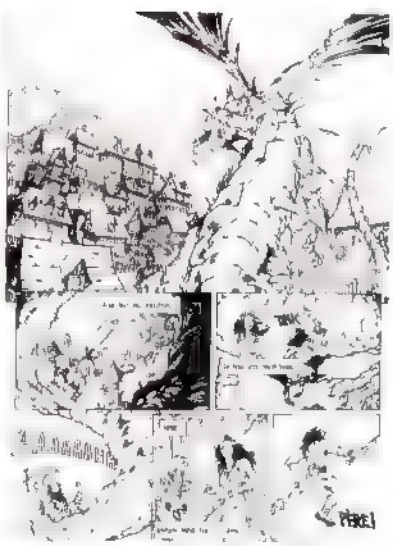
2.6 Un villageois, très costaud, Severin, le père d'Amelin, armé d'une épée se précipite sur le dragon

Voix Amelin : "PÈRE ! "

Première épreuve

Si la création d'une nouvelle BD commence par une rencontre et une longue discussion autour d'un verre, à la terrasse ensoleillée d'un café (lorsque c'est possible, c'est bien plus... convivial !), ce n'est que le début. Ensuite, viennent de longues semaines, voire des mois, de travail pour préparer le dossier que nous présenterons aux éditeurs

Une fois l'univers et les personnages mis en place, j'écris le synopsis complet et je découpe les premières pages de l'album que le dessinateur va réaliser. Pour «**Le Dernier Souffle des Dragons**», *Cédric Pierrat* a repris plusieurs fois ces premieres pages jusqu'à ce que nous soyons satisfaits du résultat. Lors de cette periode, nous sommes immergés dans l'univers que nous créons. Les personnages commencent à prendre vie. Lorsque nous avons envoyé le dossier aux différents éditeurs susceptibles d'être interessés, nous avions déjà hâte de poursuivre l'aventure aux côtés de nos héros. Malheureusement, le dossier est parti rejoindre ses compagnons d'infortune dans le carton des projets refusés



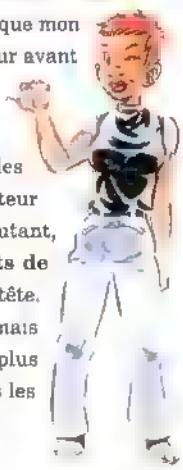
Les échecs, à tous les niveaux, font partie de ce métier. Mais, abandonner un projet, c'est un peu comme dire adieu à des gens que l'on commence à peine à connaitre et que l'on apprecie déjà. L'expérience fut trop courte, aussi réfléchissons-nous à un nouveau projet. Doué comme il l'est, j'espère que Cédric fera bientôt parler de lui !

Les Personnages

Dans une bédé, le développement des personnages est très importants. Peut-être même plus que l'univers !

Prenez par exemple une victime, des suspects... et lancez un détective sur la piste du coupable Ce sont les attitudes de l'enquêteur, son caractère et son mode de raisonnement qui feront la différence entre un Hercule Poirot et un Philip Marlowe Je crée donc mes personnages en même temps que mon univers. J'établis une fiche signalétique que je transmets au dessinateur avant d'avoir écrit l'histoire.

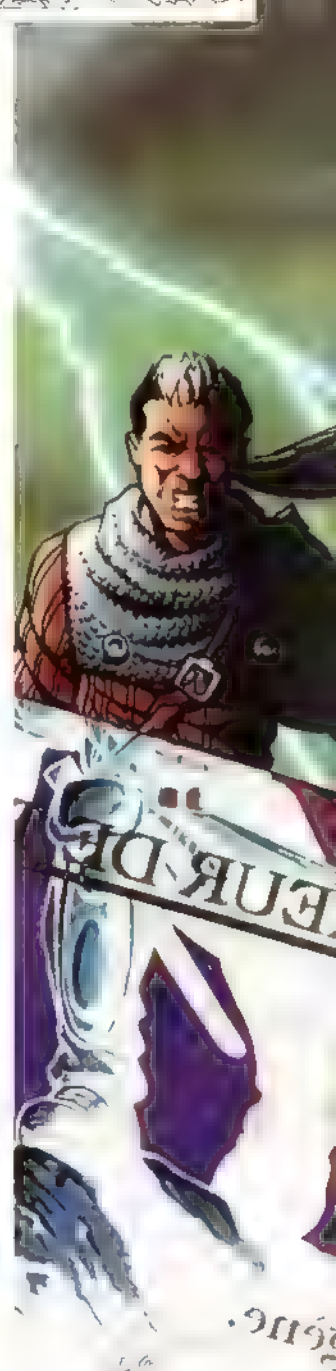
J'ai besoin d'avoir les personnages sous les yeux pour pouvoir développer mon intrigue ! Ce sont eux qui vont la vivre et tant que je ne les ai pas rencontrés, je ne sais pas comment ils vont réagir Le dessinateur me fait donc plusieurs propositions d'après ma description qui est autant, si ce n'est plus, psychologique que physique. Pour «**Les Manuscrits de Sang**», *Alain Julié* a bien senti le type de personnage que j'avais en tête. Il m'a donc proposé une Annais un peu garçon manqué, espiègle mais solide. L'éditeur n'en a pas voulu et nous a demandé une héroine plus sexy. Alain a donc fait une nouvelle proposition qui a remporté tous les suffrages. Il faut dire qu'une héroine sexy... on n'avait rien contre'!



Synopsis et Découpage

Dès que les personnages sont en place, je passe au synopsis. J'ai donc une première vision de l'histoire séquence par séquence dans un découpage qui va un peu varier en cours de route. Mais ainsi, le dessinateur et moi savons où nous allons.

La phase suivante est le découpage proprement dit. J'écris les scènes planche par planche, case par case. Le dessinateur est libre d'intervenir et de me proposer des modifications. Dans cette planche des «**Manuscrits de Sang**», c'est Alain qui a eu l'idée de rajouter ces touristes en caravane. Il avait envie d'un beau carambolage. Il m'a donc soumis son crayonné que j'ai approuvé. Il ne me restait plus qu'à faire quelques raccords de dialogue pour fluidifier la scène. Je suis toujours attentif aux propositions des dessinateurs avec lesquels je travaille. Tout d'abord, parce que je n'ai pas le monopole des bonnes idées. Et ensuite, parce que le dessinateur doit également s'approprier l'histoire.



Les Manuscrits de Sang
T.1: Fouilles Mortelles

P. 1,2

Les Alpes. Un site de fouilles archéologiques. Nicolas, jeune archéologue en début de carrière fait venir le professeur Foutin, qui dirige le chantier. Nicolas vient, avec ses camarades, de mettre à jour un ensemble important, une crypte. C'est le seul élément important qui subsiste du village qui se situait sur cet emplacement il y a plus de 2000 ans. L'objet le plus remarquable est sans conteste un bas-relief sculpté sur une plaque de bronze et qui représente une créature fabuleuse, un monstre, qui étend ses bras au-dessus d'hommes et de femmes sereins (la plaque est un peu abîmée, notamment il manque un morceau au niveau de la gueule du monstre). Les archéologues sont heureux d'avoir trouvé un tel objet même s'ils n'en comprennent pas la signification. Il est l'heure d'arrêter les fouilles. Seul un archéologue reste dans la crypte. Il est en train de dégager un objet et veut finir avant d'aller se coucher.

P. 3

L'archéologue qui est resté dans la crypte parvient à dégager une jarre mais a un geste malheureux et il brise l'objet. Dépité, il sort pour aller se coucher. Il est attaqué par une créature.

P. 4,5

Annaïs arrive aux bureaux de Camarena Editions. Elle ne s'entend visiblement que moyennement avec la secrétaire. Alain la reçoit et lui demande d'écrire rapidement un nouveau livre de la collection «Les Manuscrits de Sang». Le nouveau roman d'Annaïs n'était pas prévu avant que quelques mois mais Alain a publié dernièrement quelques ouvrages qui n'ont pas rencontré le succès escompté. Il demande donc à Annaïs comme un service de presser l'écriture de son prochain roman car ses livres font de beaux succès et cela permettrait à Alain de renflouer un peu son entreprise en difficulté. Annaïs accepte par amitié et fidélité envers Alain.

P. 6,7,8

Annaïs retrouve Raphaël qui l'attend au pied de l'immeuble. Raphaël ramène Annaïs chez elle. La jeune femme en profite pour réserver Raphaël pour quelques jours, elle a besoin d'un chauffeur. Raphaël en profite pour glisser une réflexion sur le fait qu'ils vont se faire une petite balade en tête à tête. Annaïs le remet à sa place gentiment, en souriant.

Une fois chez elle, Annaïs se branche sur internet et découvre un petit fait divers à propos d'un archéologue qui a été tué par une bête sauvage, vraisemblablement un loup, dans les Alpes. Ce sera sa destination. Elle demande à Raphaël de l'y conduire. Raphaël renâcle un peu de devoir partir sans préparation et aussi loin. Il lui demande pourquoi elle ne prend pas le train ou l'avion. Réponse d'Annaïs: non seulement, elle perdrait du temps mais en plus elle a besoin d'être autonome une fois arrivée à destination et, ne sachant pas conduire, il lui faut une voiture à sa disposition. Raphaël cède et les voilà partis.

P. 9,10

Sur le chantier de fouilles, la nuit. Un étudiant en archéologie veut faire une blague à ses collègues. Il pénètre dans la tente sous laquelle sont conservés les objets trouvés sur le site et colle sous un vase une petite pastille estampillée «Made in Taiwan». En sortant de la tente, il est attaqué et tué par la créature. Le professeur Foutin est témoin de la scène. Il n'intervient pas.

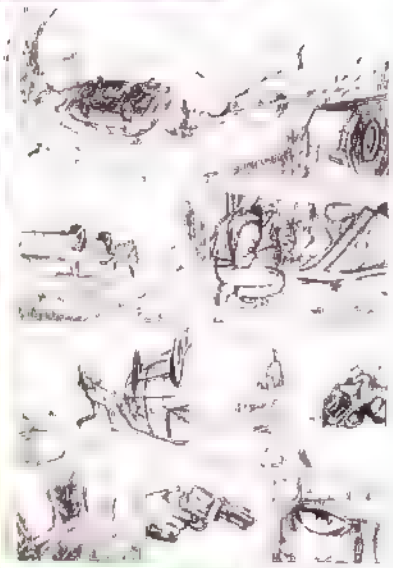
Annaïs Bakhtchansky

26 ans, déterminée, téméraire, physique.

Les parents d'Annaïs ont divorcé lorsqu'elle était très jeune. Ballottée à droite et à gauche par ses parents, elle a passé beaucoup de temps chez son grand père, d'origine russe, qui l'a en partie élevée.

Pendant toute son enfance, Annaïs a été bercée par des histoires de sa jeunesse, de celle de son père que lui racontait Konstantin, des histoires de sa jeunesse, de son propre grand père et même de son arrière grand-père. Dans les campagnes de l'ancienne URSS, le surnaturel était un élément de la vie quotidienne que tout le monde prenait très au sérieux. Annaïs a donc grandi avec la conviction que certains phénomènes inexpliqués sont bel et bien réels.

Annaïs a passé huit fois son permis de conduire et l'a raté huit fois. Il semble qu'il y ait une sorte d'incompatibilité entre elle et les voitures. chaque fois qu'elle se met au volant, on peut être sûr que quelque chose va mal tourner. Aussi pour le moindre déplacement, elle utilise un taxi, toujours le même, celui de son ami Raphaël. Ce dernier ne lui refuse jamais une course, payante néanmoins, même s'il s'agit de se rendre à l'autre bout de la France.



Mise en scène

Avec le découpage des planches, je fournis au dessinateur une proposition de mise en scène. Mais, chacun a son propre style et je dois m'y adapter afin que le dessinateur se sente à l'aise et ne se heurte pas à trop de problèmes. Pour le projet «**Découvreur de Terres**», je me suis trouvé confronté à un nouveau problème. *Jean-Jacques Dzialowski* a l'experience BD du comics («Nightnunter» chez Empire Comics) et lors du crayonné des premières pages, il a complètement redecoupé mon texte. Après lui avoir fait remarquer qu'à ce rythme-là, il nous faudrait près de 100 planches pour réaliser mon histoire écrite en 44, on a repris le découpage pour une nouvelle version !

Travailler avec Jean-Jacques m'offre l'opportunité de changer complètement de registre par rapport à ce que j'ai fait jusqu'à présent, ce qui me semble vital ! Je peux ainsi élargir ma palette et traiter d'autres thèmes et histoires. J'ai envie de visiter de nombreux univers et de raconter des histoires de toutes sortes Ceci dit, je dois réfréner certaines envies pour l'instant car je ne pense pas posséder la maturité necessaire pour traiter correctement certains sujets qui me tiennent à cœur !

Nous preparons un projet contemporain d'aventure. Jean-Jacques a une grande maîtrise du dessin et un remarquable coup de crayon réaliste !

Lillibee

- Père américain et mère aborigène
- Envoi à la DASS

Lillie intelligente pas très cultivée débrouillarde résistante dure son enfance et son adolescence dans le bush lui ont appris à chasser se battre, et survivre en milieu hostile. Elle n'est pas totalement étrangère à la civilisation tout de même, proche du style pays sauvage du désert. Elle connaît la valeur et la relativité d'un salaire pour atteindre un objectif

- Indépendante mais ressentant le besoin profond d'appartenir à un groupe une tribu. Elle va décider de créer autour et avec Jérémy une «cellule familiale»

Elle a tendance à examiner les choses de manière ethnologique voyant chaque attitude comme une coutume tribale et culturelle du fait de son double héritage. Elle est de ce fait en dehors de toute convention et en joue avec plus ou moins de bonheur.

Malgré tous les efforts et les tentatives elle pourra jamais se plier au port des chaussures et marche toujours pieds nus.

Malgré cela elle s'intégrera dans «Flashback»

Découpage du Decouvreur de Terre P21 :

21.1 Premier plan, en amorce, la voiture de police. Second plan. Bateman qui approche, son fusil en bandoulière dans le dos

21.2 Bateman est au niveau de la portière passager (du côté route). Il est accroupi et regarde Holborn, attaché par sa ceinture, inconscient. Holborn est gravement blessé a la tete à première vue mort

Bateman (pensée) : "Celui-là a son compte."
Vieux Policier : "Mmm."

21.3 Derrière Holborn. Bateman aide un policier a sortir de la voiture par la fenêtre. Le policier est blessé mais pas trop grièvement. Le policier est sorti à mi-corps

Bateman : "Faut mettre sa ceinture à l'arrivée."
Policier : "Aarrrrr"

21.4 Bateman a lâché le policier a moitié sorti de la voiture et prend l'arme du policier à sa ceinture

Bateman : " Sinon, on met sa sécurité en danger."

21.5 Bateman achève le policier allongé avec sa propre arme de service

BLAM

21.6 Bateman a fait le tour de la voiture. Il est de l'autre côté (côté conducteur, du côté du désert ravin). Il a toujours l'arme en main. Les portières sont ouvertes de ce côté

21.7 Bateman est devant les portières ouvertes. Les places du conducteur et de la derrière. Ils sont vides

Bateman (pensée) : "Ils ont été éjectés."

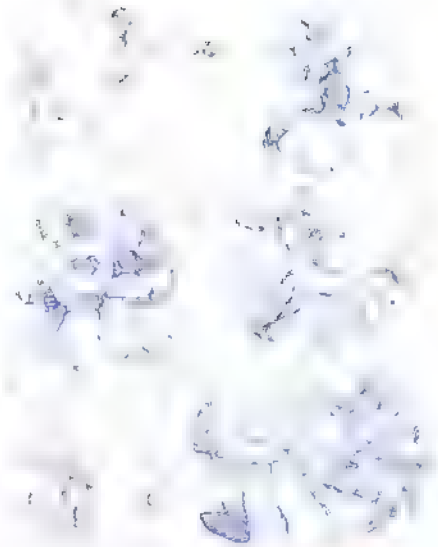
21.8 Bateman explore les environs immédiats.

Bateman (pensée) : "Plus personne ne met sa ceinture de nos jours !"

21.9 Bateman découvre le conducteur, un policier blessé mais conscient, derrière un buisson

Policier : "Aidez-moi."

1.

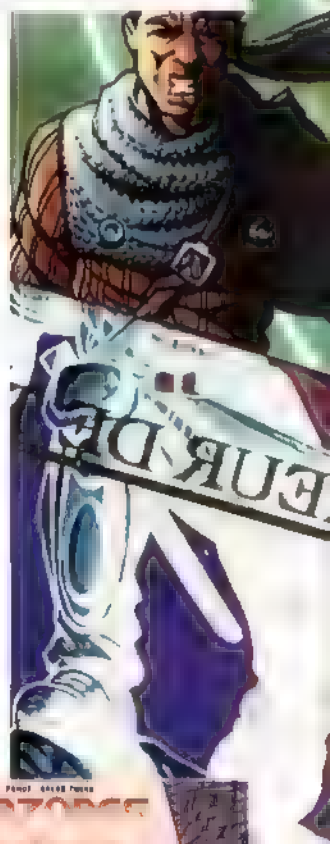


2.

3.

Pour la série «**Amazones Century**», *Jean-Marc Ponce* fait un premier storyboard au rough dans lequel il me propose des modifications de découpage et de dialogues. Il m'arrive de demander des choses impossibles ou qui ne fonctionnent pas (tout comme le dessinateur peut se laisser aller au plaisir purement graphique de l'image en oubliant un peu l'aspect narratif !). Nous discutons alors des différentes alternatives pour trouver la plus efficace. La bd est avant tout un travail de collaboration et de communion d'esprit. Ensuite Jean-Marc passe au crayonné. Là, je m'attache à avoir un regard extérieur sur le dessin lui-même. Après modifications, s'il y a lieu, il encre sur une photocopie couleur au bleu agrandie au format definitif de la planche.

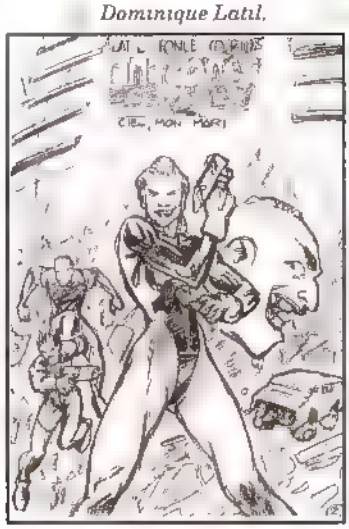
4.

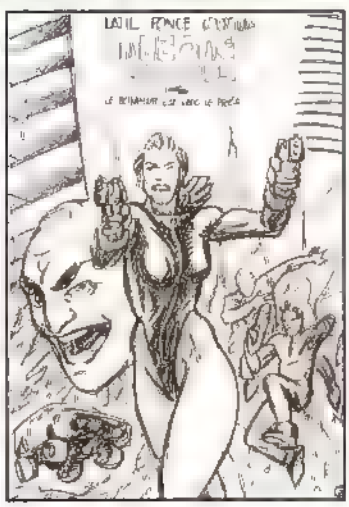


La Couverture

Après avoir discuté des éléments que nous pensions nécessaire à la couverture, Jean-Marc m'a proposé trois projets pour le tome 4 d'«**Amazones Century**». Comme je ne m'étais pas encore décidé sur le titre définitif, il m'a également obligeamment fait quelques propositions que je n'ai finalement pas retenues. A ce stade, nous montrons les projets autour de nous... et à l'éditeur, afin d'avoir un maximum d'avis, car notre implication dans l'histoire peut nous faire oublier quelques évidences.!

Dominique Latil.





E llipse

CONSERVATEUR DU CNBDI 2

Vous souvenez-vous ? Poussière et papiers jaunis, univers (stéréo)type du conservateur de musée, j'imaginais un vieux ronchon maniaque et désuet. Pouvait-on faire ce métier sans être vieux et «respectable» ? Évidemment ! Nous sommes tombés sous le charme d'un chevelu moderne et passionné, et savez-vous ? On a pas pu résister à l'idée de vous en faire profiter, afin de partager cette autre dimension de l'univers bédé !
Car en fait, les originaux ne touchent pas directement le public et sont faits pour être reproduits. Ils ne sont pas conçus pour exister en tant qu'objets, dans la mesure où l'objectif réel de leur créateur est le livre... Alors pourquoi un musée ?

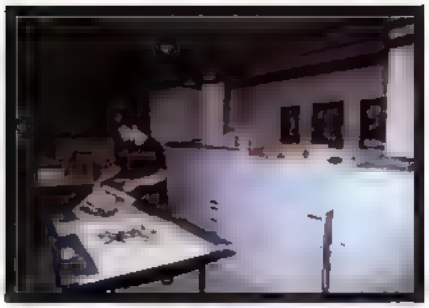
Ε : ***Comment la planche originale doit elle être considérée par rapport à l'album ? Comme œuvre à part entière ou comme une partie de la réalisation d'un livre ?***

Les deux réponses sont possibles et sont complémentaires : la planche originale est à la fois une œuvre d'art et une étape dans la réalisation d'un album. Il faut d'abord comprendre que ce qui constitue l'œuvre d'art, c'est le regard qu'on pose sur elle. C'est ce qu'avait démontré Marcel Duchamp en décrétant qu'un urinoir, baptisé "Fontaine", était une œuvre d'art. Cet urinoir est aujourd'hui encore exposé au musée national d'art moderne, à Beaubourg. Au delà de la plaisanterie, c'est une véritable réflexion sur la notion d'œuvre, et l'un des fondements de l'art actuel

Pour la bande dessinée, on s'aperçoit qu'il y a deux tendances chez les dessinateurs. Certains voient leur planche dans un sens purement utilitaire, comme un élément dans la chaîne de création, et considèrent que seul l'album constitue l'œuvre. D'autres travaillent leur dessin comme le ferait, par exemple, un peintre. Chaque planche est investie d'un rapport particulier, proprement artistique. Je crois que cela va de pair avec l'idée qu'ils se font de leur travail, plutôt narratif ou plutôt graphique

D'un autre côté, c'est aussi l'apparition de collectionneurs de planches originales, puis d'un véritable marché de l'art, et parallèlement, d'expositions (depuis la célèbre exposition à l'Union centrale des arts décoratifs en 1967), puis de musées de la bande dessinée, qui ont déterminé le caractère véritablement artistique des planches originales. L'exposition permanente du musée d'Angoulême, telle qu'elle existait jusqu'en 1999, représentait l'apogée de ce mouvement. Dans le futur projet du musée de la bande dessinée, il n'est pas question d'y renoncer, mais d'autres approches feront certainement leur apparition. Je crois que, historiquement, il était

**** : Le musée de la BD dépend du Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image à Angoulême.***

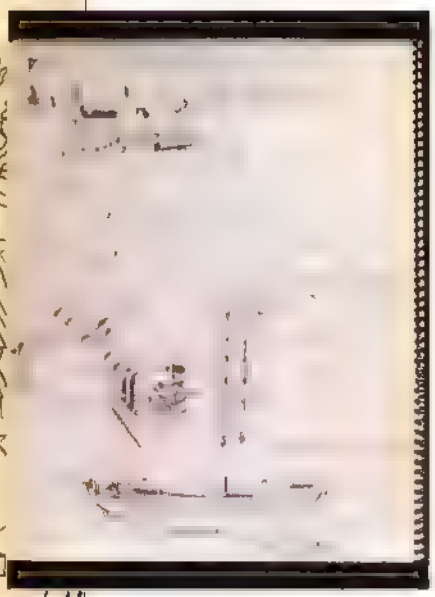


indispensable de démontrer l'intérêt artistique des planches elles-mêmes ; cela faisait partie intégrante du processus de reconnaissance de la bande dessinée comme art autonome. Et il faut savoir que l'immense majorité du patrimoine graphique du XXe siècle est constitué de planches de bandes dessinées.

Ellipse : *A quoi ressemblent les planches par rapport aux versions reproduites ?*

On touche ici à l'autre approche possible de la planche originale. Tout d'abord, en dehors des dessinateurs pratiquant la technique de la couleur directe, la plupart des dessins sont en noir et blanc. Nous possédons quelquefois les films de mise en couleur, ou les indications. Certaines planches sont colorées au dos, ce qui permet au coloriste de voir par transparence les consignes du dessinateur pour procéder au travail définitif. Les traces du crayonné sont rarement totalement effacées. D'autre part, les modifications et repentirs sont nombreux, que ce soit la suppression de détails à l'aide de gouache blanche ou la modification complète d'images à l'aide de « rustines » collées sur l'original. Dans l'exposition consacrée à l'œuvre de Giraud / Moebius, présentée de janvier à août 2000 au CNBDI, on peut voir comment ce très grand dessinateur a ainsi modifié certains dessins pour obtenir exactement l'effet recherché : un scène célèbre comme le combat de Blueberry contre un aigle, dans l'album Nez Cassé, comporte plusieurs rustines. Il y a donc une lecture « archéologique » de la planche, exactement comme on étudie les différentes versions du manuscrit d'un grand écrivain pour comprendre la genèse de l'œuvre. C'est pourquoi les crayonnés, les esquisses et le scénario prennent également une grande importance : ils constituent un nouvel enjeu pour le patrimoine de la bande dessinée. Mais cette fois, c'est comme documents pour l'histoire de l'art qu'ils sont intéressants. Sur un même objet, on peut avoir un regard esthétique et historique, qui se complètent et s'interrogent mutuellement.

Quand on a pris l'habitude de regarder les originaux, on mesure beaucoup mieux les défauts de l'imprimé. La réduction de format altère souvent la qualité graphique, car l'original est toujours, presque toujours, deux à trois fois plus grand. Il en va de même pour la mise en couleur. Je ne suis pas étonné de voir certains albums aujourd'hui réédités en noir et blanc, car une mauvaise couleur, que ce soit parce qu'elle a été mal réalisée ou mal imprimée, peut gâcher la qualité réelle d'un dessin. Certains coloristes, et plus encore les dessinateurs qui travaillent en couleur directe, utilisent des effets de matière qui disparaissent à l'impression. Dans ce cas, la planche est réellement une œuvre à part entière.



E : *Pourquoi conserver les planches originales ?*

Il y a plusieurs façons de répondre. Je répondrai d'abord en historien. Pourquoi conserver les tablettes d'argile babyloniennes, qui pour la plupart sont d'obscurs comptes administratifs, où l'on apprend que le scribe Nabu a pris reception d'une demi-tonne d'oignons, voici quelques 3800 ans ? Parce qu'elles constituent des documents pour l'histoire, pour la compréhension des sociétés passées, même s'ils ne semblaient pas avoir d'interêt à long terme lorsqu'ils ont été écrits. On peut aussi se demander pourquoi avoir conservé la célèbre Bible de Gutenberg, alors qu'on en a édité bien d'autres depuis

D'une certaine manière, on conserve aujourd'hui les matériaux de l'histoire de demain. Contrairement à ce qu'on imagine souvent, un conservateur du patrimoine ne vit pas dans le passé, mais dans l'avenir : il se projette véritablement dans les siècles futurs et se demande qu'est ce que j'aimerais savoir du XXe siècle ? L'une des réponses à cette question, c'est de conserver des documents qui en parlent. Les œuvres d'art en font naturellement partie. Et on sait que si on n'en prend pas soin maintenant, elles ne survivront pas.

E : *A quel type d'œuvre s'appliquent ces questions de conservation ?*

Les collections sont essentiellement orientées sur le domaine franco-belge et italien, avec une ouverture sur le reste de l'Europe, les États-Unis, l'Amérique du Sud, mais aussi ensemble de planches chinoises. L'Asie est toutefois très mal représentée. Il existe d'autres musées de la bande dessinée dans le monde, qui ont des collections complémentaires du nôtre. Toutes les périodes sont représentées depuis la fin du XIXe siècle jusqu'à la création la plus récente. L'objectif est d'avoir une collection représentative de l'histoire de la bande dessinée

E : *Sur quelle période s'étend ton champ d'action ? Quel est le plus vieil original enregistré ?*

Les collections commencent avec des dessins de la fin du XIXe siècle. Mais, pour les nécessités de l'exposition permanente, nous disposons de fac-similes des dessins de Rodolphe Topffer, qui est classiquement considéré comme l'inventeur de la bande dessinée, dans les années 1830

E : *Est ce en rapport avec l'éternel débat sur les origines de la bédé ?*

Il est vrai qu'il existe un debat sur cette question, selon la definition qu'on retient de la BD. Si on parle d'image narrative ; c'est à dire de succession de dessins formant une histoire et appuyée ou non sur un texte, on trouve nombre d'exemples anterieurs. Récemment, le musee du Petit Palais a presenté une "bande dessinee" du XVIIe siècle, racontant la conquête du Bresil par les portugais Mais il est incontestable qu'il y a avec Topffer un pas qui est franchi, et toutes les études récentes montrent en quoi il est l'inspirateur de la bande dessinée telle que nous la connaissons. De plus, il a parallélement à son travail de dessinateur posé les bases d'une théorie de la bande dessinée, c'est-à-dire qu'il a reellement identifié la spécificité de son travail par rapport à celui d'un illustrateur

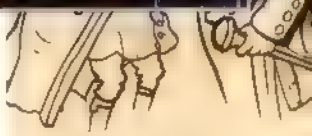
E : *Est-ce que l'objet "planche de bédé" change de forme au fil du temps ?*

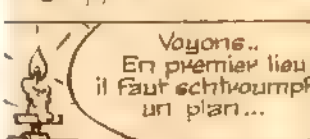
Bien sûr, il évolue, même si les techniques restent souvent tres proches de celles employées au XIXe siècle. L'habitude de créer une planche en assemblant deux feuilles apparaît dans les années 60 et devient presque la norme, malgré les dangers que cela représente pour la conservation des originaux. Dans les années 70, des techniques sont également expérimentées, comme l'usage des feutres ou la couleur directe. Il existe toutes sortes de particularités. Les auteurs de comics americains travaillent sur des cartons préformatés. Dans les années 50, Marijac constituait fréquemment des planches avec des dessins déjà publiés qu'il collait, complétait au besoin et agrémentait de dialogues nouveaux. On pourrait multiplier les exemples

reste à prendre en compte pour la conservation. Une idée en cours d'étude serait de faire des copies complètes de disques durs, ce qui permet de sauvegarder en même temps des fragments de fichiers supprimés. Cela s'appliquerait aussi très bien au cas des scénaristes, qui travaillent presque tous sur informatique. Cela laisse entier le problème de conservation des données dans le temps. C'est une chose à laquelle les auteurs et coloristes qui utilisent l'informatique doivent réfléchir impérativement, non seulement s'ils veulent un jour rentrer au musée, mais aussi, tout simplement, en vue de rééditions !

Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image,
05 45 38 65 65 - cnbdi@cnbdi.fr - http://cnbdi.fr

Dès le festival d'Angoulême, fin janvier prochain le musée accueillera les expositions
- Les maîtres de la bd européenne
-Florence Cestac





E : *Une partie des informations, comme la couleur, est de plus en plus souvent associée au numérique, qu'est-ce que ça implique ?*

C'est un autre problème auquel l'équipe du musée de la bande dessinée est confrontée. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les supports informatiques sont plus périssables que les supports papier, et leur conservation plus coûteuse si l'on veut réaliser un transfert régulier de supports et de formats d'écriture. De ce point de vue, le papier est indéniablement supérieur, car le seul appareil de lecture, c'est l'œil. Le problème majeur est celui de la lecture de ces fichiers, à cause de l'évolution des formats de fichier et des appareils de lecture. Beaucoup de fichiers numérisés dans les années 80 sont aujourd'hui illisibles, faute d'avoir réalisé le transfert des données au fur et à mesure de l'avancée des technologies. Dans 500 ans, le papier sera toujours lisible, mais nos DVD actuels seront dérisoirement obsolètes dépassés. Que l'on songe aux centaines de milliers d'images stockées sur des vidéodisques aujourd'hui inusités !

Les dessinateurs ont un rapport varié à l'outil informatique, qui n'est pas encore un standard pour le dessin. Il n'en va pas de même pour la couleur, où il offre des possibilités nouvelles. Il ne faut pas oublier non plus que nombre d'auteurs qui travaillent sur écran travaillent au moins leur crayonnés sur papier, ce qui

LE CRAYON DU JOUR...

Récemment découvert en France avec Ghost, paru chez Semic, Matt Haley n'en est pas pour autant à son coup d'essai. Présent dans les bacs depuis 94, ce jeune auteur, après un bref passage chez Dark Horse (Ghost, X), s'est principalement fixé chez DC où il signe ici et là one-shot ou annual (généralement pour présenter de superbes héroïnes !), développant au fur et à mesure un style élégant et précis, progressivement plus contrasté. Il appartient ainsi, de manière peut-être plus délicate que ses collègues, à cette génération de «pin-up artistes» qui se font discrets mais remarqués. La création de l'éphémère Studiosaurus en 95 et du projet en commun C.H.I.X. montre combien il est à regretter qu'il se fasse si rare.

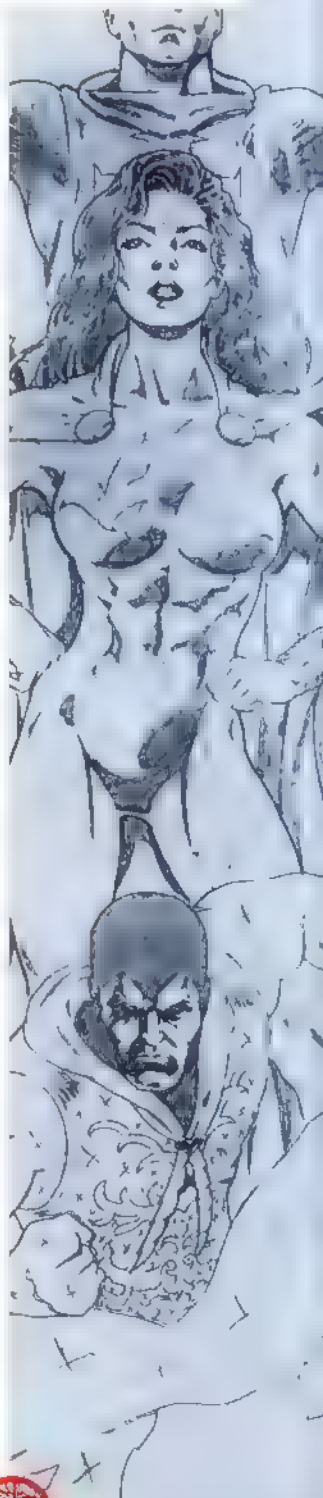
En attendant ses prochaines planches, essayons de mieux connaître cet auteur, son travail, sa méthode et ses projets.

E ***on, commençons par le commencement, peux-tu nous résumer ta carrière ? Comment as-tu commencé ? As-tu suivi une école d'art ?***

Matt Haley : Bien, j'ai toujours voulu dessiner professionnellement, je ne voulais pas d'un «vrai» travail ! Comme je n'avais pas les moyens de me payer une école d'art, j'ai tout appris par moi-même, ce qui explique sans doute mes nombreuses erreurs ! J'ai essayé d'apprendre des maîtres du comic qui m'ont précédé, et de la peinture en général. Certaines de mes influences sont par exemple : le grand illustrateur *Norman Rockwell*, Andrew Loomis, Dean Cornwell, Sir Lawrence Alma Tadema, John Singer-Sargent et ainsi de suite

E ***ous savons que tu es venu sur la série Ghost après Adam Hugues, et vos styles sont plutôt proches, peux-tu nous parler de ce premier contact ? Tu as eu du mal a marcher dans ses pas ?***

MH : Pour être exact, Adam a dessiné le tout premier numéro de Ghost, mais j'ai crayonné la première histoire majeure du titre, celle qui a établi le personnage, sa personnalité, sa crypte de Jade, la quête de ses assassins .. J'adore le travail d'Adam, mais j'ai été comparé à lui tant de fois que je suis sûr qu'il est fatigué de l'entendre (*Rires*)

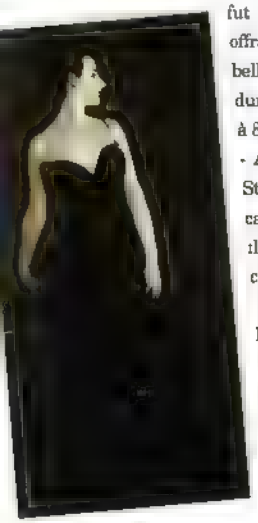


Un peu de culture...

Mais qui sont ces auteurs que Matt cite en référence ? Penchons-nous un peu sur la peinture américaine :

Sir Lawrence Alma Tadema . (1836-1912) Peintre américain de naissance, il passa la majeure partie de sa vie en Europe. Étudiant en France, il fut influencé par Velasquez et les impressionnistes. Il fut la coqueluche du public jusqu'au scandale du salon de 84, avec Madame X. Son oeuvre compte plus de 900 huiles et d'innombrables aquarelles. Il excella dans tous les styles, du paysage au portrait. Ainsi il immortalisa nombreux de ses contemporains, célèbres ou non.

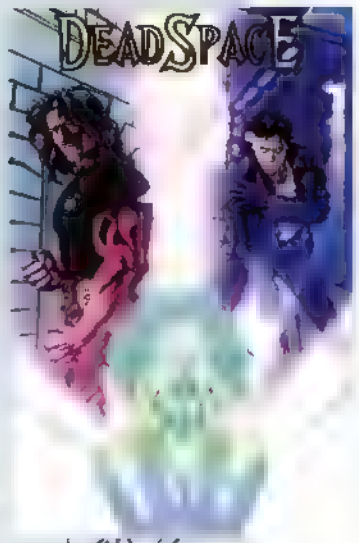
John Singer-Sargent : (1856-1925) expatrié hollandais en Angleterre, il fut probablement Le peintre de l'ère victorienne. Il offrait à son public ce que l'époque demandait : de belles personnes dans des décors antiques. Il a produit plus de 400 pièces et s'est vu adouber chevalier à 80 ans.

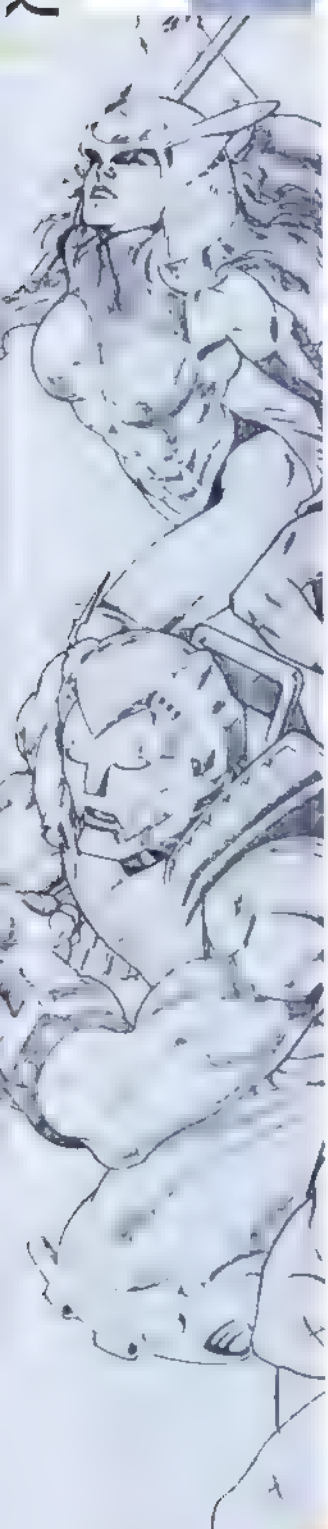


- **Andrew Loomis** : (1892 1959) A étudié à l'Art Students League de NY avant de s'installer à Chicago où il a ouvert un studio, s'établissant comme illustrateur commercial, puis comme enseignant au célèbre Art Institute

Dean Cornwell (1892-1960) S'est établit comme l'un des plus grand illustrateurs américains de l'entre-deux guerres, il a contribué notamment au Good House Keeping ou au Cosmopolitan.

LE CRAYON DU JOUR...



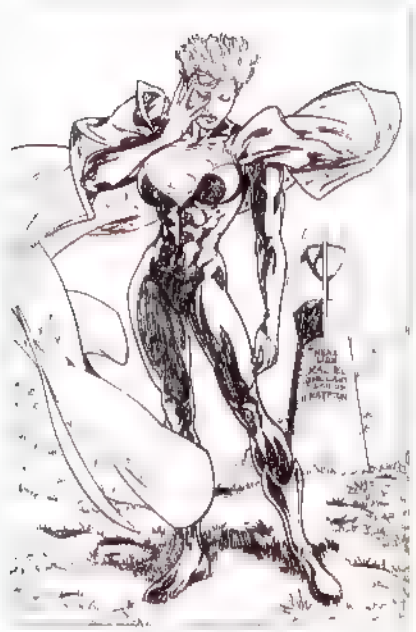


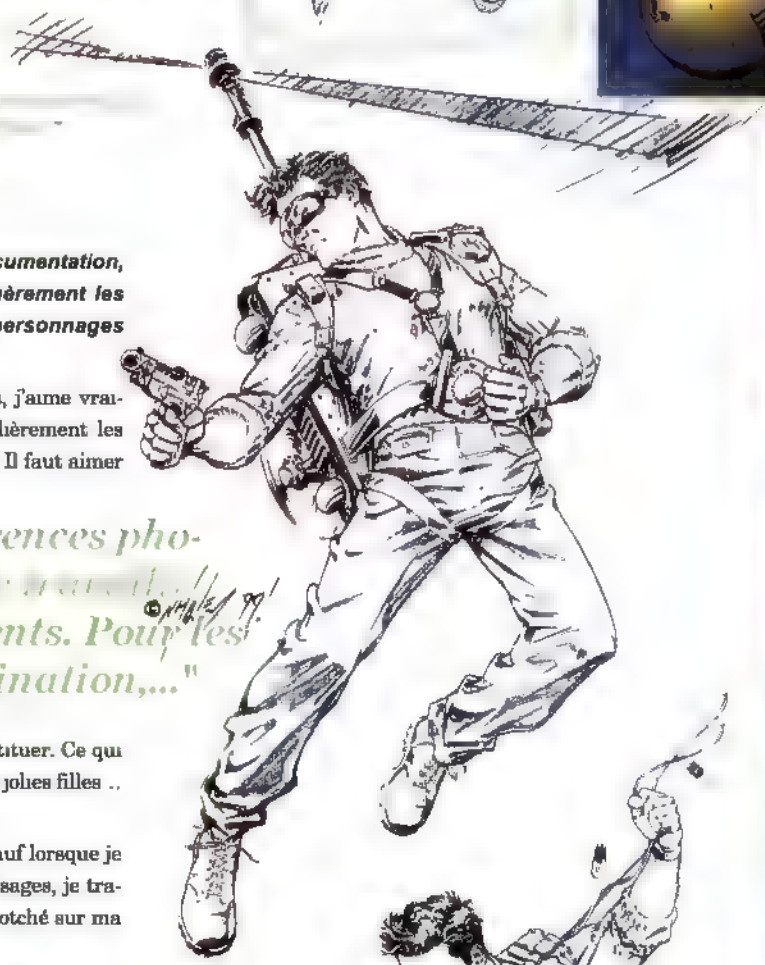
E ***epuis ton arrivée chez Dark Horse, tu travailles avec Tom Simmons aux encres. Vous semblez tous les deux travailler en osmose, comment définirais-tu ce travail à quatre mains ? Vous vous connaissiez avant ?***

MH : J'ai été à l'université avec Tom, et on a forgé une solide amitié autour de notre passion pour le comic. On a décidé que je dessinerais et qu'il encrerait, principalement parce que je suis si lent que si je devais encrer en plus de dessiner, mon travail ne serait jamais prêt !! Et il est bien meilleur encreur que moi, en prime ! J'aime bien travailler en équipe avec quelqu'un parce que j'aime voir comment est interprété mon trait par différentes personnes. Ce qui ne m'empêche pas d'être très anxieux quand ils s'occupent de mes visages... Je mets tant d'efforts dans ceux-ci !!

E ***près «Elseworld's Finest» en 98, ton dessin semble avoir subit une réelle évolution, tu as mis plus de masses sombres, plus de jeu sur la forme des objets, plus de contraste... Peux-tu nous expliquer les particularités de ton style ?***

MH : C'est vrai, après le «**Tangent : Joker**» que j'ai fait pour DC, j'ai decidé de supprimer toutes les petites lignes de mon travail, et de tout ombrer en pur noir et blanc. Ça m'a semblé retenir l'attention de tout le monde autour de moi, et ça donne à mon dessin un côté plus franc, plus osé ! Et c'est plus facile à dessiner !!





E -> *Comment crayonnes-tu ? Utilises-tu de la documentation, des photos ? Tu as l'air d'apprécier tout particulièrement les personnages féminin forts (devrions-nous dire «personnages féminins forts du buste» ?)*

MH : (*Rires*), Vous savez, j'aime dessiner les femmes, j'aime vraiment ça, c'est juste que .. Les femmes (tout particulièrement les jolies femmes) sont très difficiles et longues à dessiner. Il faut aimer les femmes, leur allure, leur mystère, pour bien les restituer. Ce qui m'oblige à passer des heures, seul devant des photos de jolies filles .. Je devrais sûrement sortir un peu plus !! (*Rires*)

"Je n'utilise que peu de références photographiques, sauf lorsque je travaille sur les muscles ou les vêtements. Pour les visages, je travaille à l'imagination,..."

Je n'utilise que peu de références photographiques, sauf lorsque je travaille sur les muscles ou les vêtements. Pour les visages, je travaille à l'imagination, en m'aidant du miroir que j'ai scotché sur ma table à dessin pour vérifier les expression.

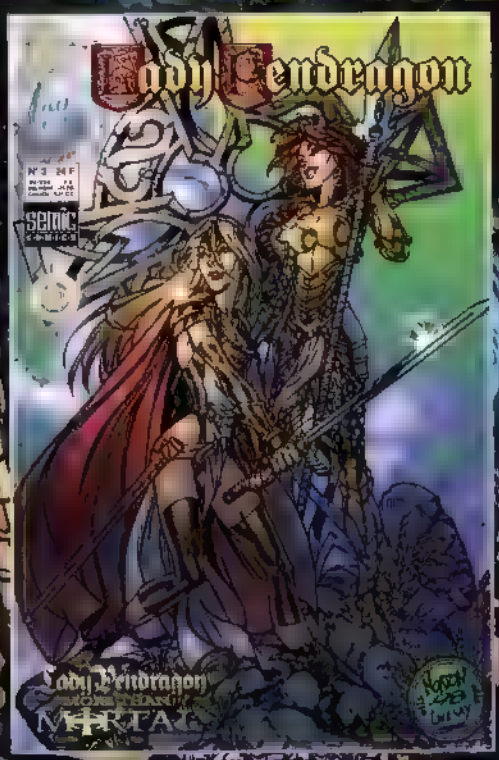
E -> *Quels sont tes projets actuels, peux-tu nous en parler ?*

MH : Je dessine en ce moment «Alone in the Dark» pour Semic avec Jean-Marc Lofficier. Je fais de nombreuses couvertures : Action Comics, Nightwing pour DC Comics, ou Avengelyne pour Avatar et Panthéon pour Lone Star Press. J'ai un projet de film intitulé «GI Spy» et j'aimerais beaucoup en faire une version BD (si des éditeurs me lisent...)

Fred Grivaud.

La lance et l'épée

L'incarnation de l'Irlande rencontre l'esprit de l'Angleterre



Lady Pendragon n°3
52 pages - 24 francs

En vente en kiosques et librairies spécialisées

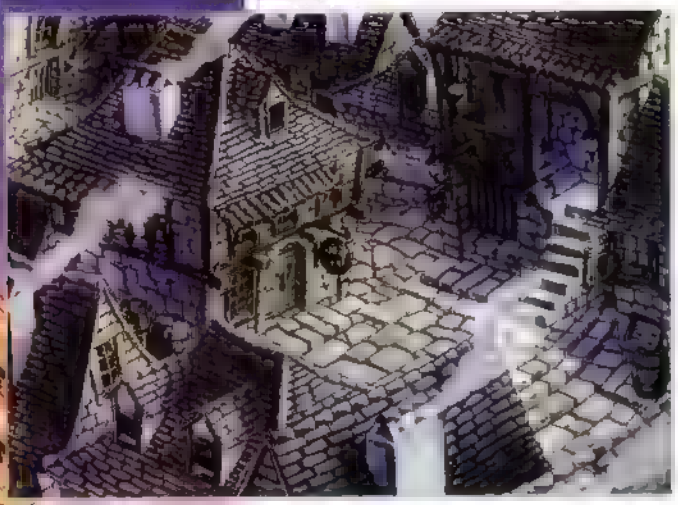
More than mortal™ & © 2000 Aaron Scott © 2000 Lady Pendragon ™ © Matt Hawkins SEMIC S.A. pour la version française

Saga Frontier 2

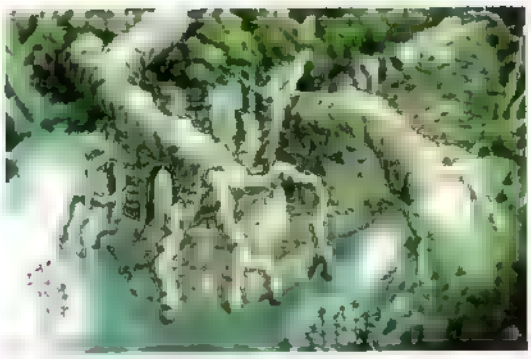
SaGa FRONTIER II

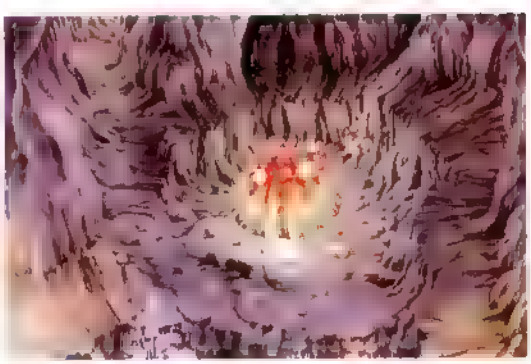
Alors que l'ambiance des jeux actuels est aux mondes des ténèbres, les créateurs de Saga Frontier ont osé le pari d'un monde aux couleurs de bonbon tendre, pour faire vivre une aventure épique qui traverse les ans.

Saga Frontier 2



© 2000 Square Co. Ltd





© 2000 Square Co. Ltd.

L'anima, un autre nom de la magie, est en grande partie ce qui différence le monde de Saga Frontier du nôtre. L'interface est simple et ne contient pas de débauches d'effets spéciaux ou de textures aux polygones multiples. Si l'on peut mettre le développement du jeu en deux dimensions sur le compte d'une économie de budget, l'œil averti, lui, ne peut qu'en sortir ravi ! Car enfin ce qui nous attire, c'est le parti pris graphique étonnant du jeu qui choisit d'intégrer directement les designs graphiques à la programmation, et donc d'en faire une véritable peinture animée.

Le scénario va se construire autour d'une dynastie royale, inspirée de personnages réels. Pour suivre l'intrigue, le joueur va être plongé dans une épopée historique où il choisira d'incarner les rois ou les gueux, et ce, sur plusieurs générations. L'univers n'est pas en reste, et, non content de s'étendre au fil des ans sur l'avenir des protagonistes, les créateurs ont également pris le parti d'embrasser tous les aspects de leurs vies, leurs relations interpersonnelles sont donc envisagées à l'échelle de la vie privée, et à celle de la vie politique.

Tout commence au «XIII[ème] siècle». La magie est alors considérée comme un révélateur de la valeur des gens, et elle constitue le moyen de reconnaître ceux qui méritent et ont accès au pouvoir, mais le jeune héritier de la noble famille Gustav est né sans anima. Lorsque son père Gustav XII, souverain du royaume découvre cette incapacité d'utiliser la magie, il fait le choix malencontreux de répudier l'enfant. Gustave XIII a alors 7 ans. Elevé par sa mère, loin du royaume et de ses frères et sœurs, le jeune garçon va malgré tout contrebalancer son handicap. Sa réussite sera alors perçue comme une menace par sa famille, d'où découlera un conflit fratricide : l'intrigue est en place, et c'est à vous de jouer.

M. Akitoshi Kawazu, producteur et directeur, de Saga Frontier 2, a bien voulu répondre à quelques-une de nos interrogations.

© 2000 Square Co. Ltd

E : ***Sur quelles bases avez-vous conçu Saga Frontier ?***

A.K. : Le concept premier était de fonder un monde et des personnages pour lesquels la magie serait un phénomène banal. On devait donc déterminer d'où provient cette magie, comment elle se répand sur le monde, comment elle affecte les gens, et en quoi elle influe sur leurs existences. J'ai donc conçu les personnages et la trame principale de l'histoire, en ayant ces considérations à l'esprit.

E : ***Quelles ont été vos inspirations pour ces personnages ?***

Gustav, le héros historique, et ceux qui l'entourent ont été conçus d'après les soldats Européens, comme Napoléon. Mais pour la famille Knights, il n'y a aucun modèle particulier. C'est juste une combinaison d'archétypes du jeu d'aventure, et d'aventuriers modernes, tels qu'ils sont apparus dans des films comme Indiana Jones.

E : ***Graphiquement avez-vous également des influences ?***

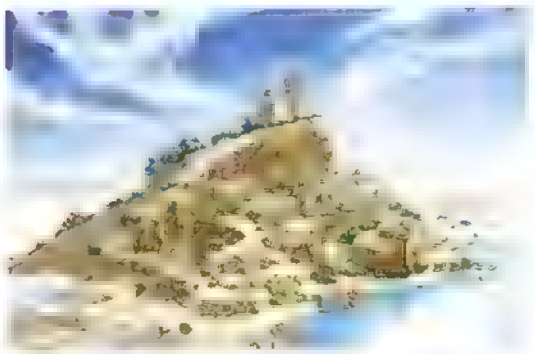
Non, aucune en particulier, mais c'était un choix délibéré d'utiliser des rendus peints.

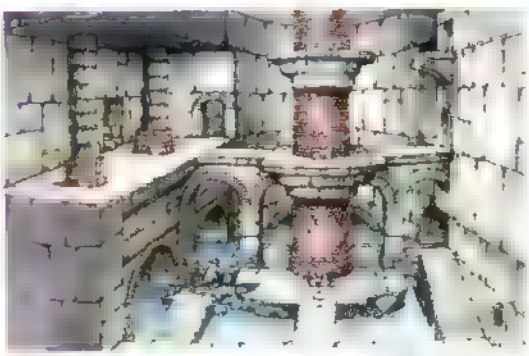
E : ***C'est un choix assez particulier ...***

Oui, les graphismes en 3D ont un bel impact, mais comme ils sont conçus par informatique, ils ont tendance à être très uniformes J'ai choisi des décors peints à la main pour montrer le style propre de chaque designer.

© 2000 Square Co. Ltd.

© 2000 Square Co. Ltd





© 2000 Square Co. Ltd

E : *Je suppose qu'il doit y avoir d'autres contraintes, il doit falloir un nombre de dessins effarant pour rivaliser avec la 3D !*

Eh bien, pour les graphismes modélisés en 3D, si vous voulez être plus efficaces, il suffit de pousser les machines au maximum, tandis que pour des dessins peints à la main, il faut déjà autrement plus d'efforts ! Il y a des scènes qui n'étaient pas réalisable et l'on a du en supprimer de ce fait. Enfin le plus délicat était d'introduire l'animation dans les décors fixes.

E : *Il y a effectivement une grande minutie à peindre certaines scènes de façon réaliste. Est-ce que ça n'est pas en contradiction avec un monde couleur bonbon ?*

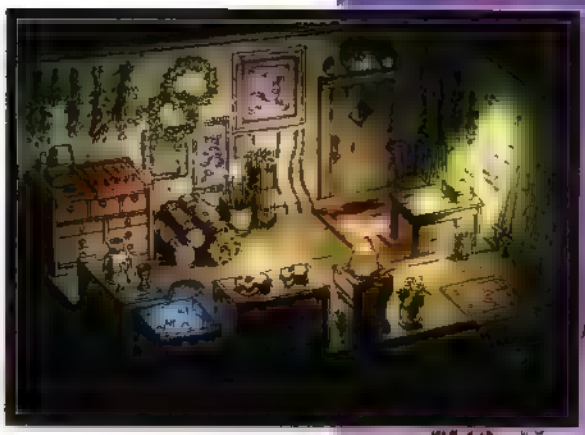
Le but du jeu était de créer un sentiment de réalisme dans un monde magique et imaginaire. De ce fait il était essentiel d'incorporer également des éléments de notre propre monde. Les gens ne peuvent pas vivre dans des maison en sucre d'orge juste parce que le monde est magique, n'est ce pas ? Je crois que c'est ce que l'on a essayé de faire passer au travers des designs.

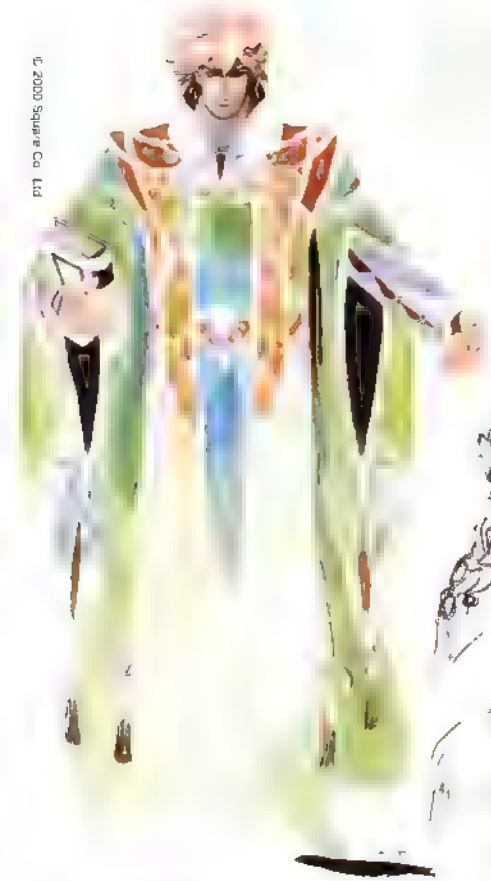
E : *Je crois qu'une de nos plus grandes surprises, c'est le réalisme du design des personnages, qui ne sont pourtant modélisés qu'en SD ? Pourquoi les avoir autant déformés ?*

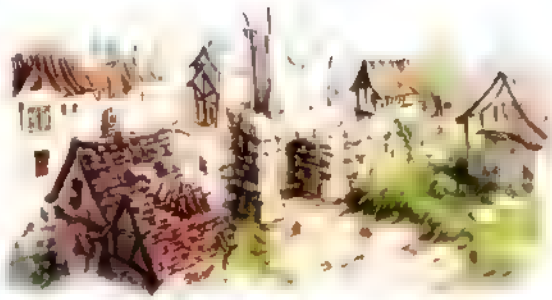
J'ai pensé à utiliser des personnages plus réalistes, d'ailleurs on le ressent un peu dans le mode Duel. Mais c'est une idée qu'on a abandonnée : la modélisation réaliste est un surcroit invraisemblable de travail, et le mode semi réel n'est pas très populaire auprès du public japonais.

E : *Qu'est ce que vous retirez de cette expérience ?*

La fin d'un jeu est une fin pour le joueur, mais pour les personnages, c'est juste un épisode d leur vie. C'est ce que j'essaie de faire ressentir. C'est un peu pareil pour le créateur ! J'ai l'intention de repartir des bases en reconsidérant les méthodes de conception d'un jeu vidéo !







© 2000 Square Co. Ltd.

© 2000 Square Co. Ltd.

De retour à une mise en page quelque peu plus classique au top de la technologie, un son et lumière dans lequel vous êtes actifs ! Avec votre DJ Shane Hifi au son et pour les lumières, la loupiotte de votre bureau... Rendre heureux ceux qui sont publiés et espoir à ceux qui ne le sont pas, tel est le rude thème qui nous est imposé pour la soirée.

Tâches d'encre...

Bonjour,

Tout d'abord félicitations pour votre revue que je viens de découvrir avec grand plaisir

Vous savez, j'ai 58 ans mais je suis resté fan de BD, je ne suis pas un spécialiste, non, mais je trouve dans ces revues des sources d'inspirations pour mes dessins. Je me permet d'ailleurs de vous envoyer deux copies de mon travail, tout cela sans aucune forfanterie, car je ne suis qu'un simple amateur

J'attends avec impatience la suite des prochains numéros

Bien sincèrement, et encore toutes mes félicitations pour le niveau de votre revue

Jean-François Birade Viven

Bravo et merci ! Avec notre premier abonné qui a treize ans on se rapproche du célèbre "7 à 77 ans", qui aurait cru que notre magazine toucherait un public si large ? C'est génial

Salut les gars !

Malgré mon grand âge, puisque j'ai 40 piges cette année, je suis un éternel amateur de BD, autant que d'illustrations. Ceci dit je voudrais savoir un truc : à moins d'être aveugle, je n'ai pas vu où je pourrais dénicher Steampunk de Bachalo et Kelly ?

Jean François Birade

Charles le Guilloux

Si c'est sorti in French of course, j'aimerais bien lire leur histoire, qui me semble très chouette et bien dessinée. Comme je dessinoue moi-même (péniblement !), je suis ma foi admiratif devant le soucis du détail de Chris Bachalo. But please, dites-moi que ça ne paraît pas dans un de ces mensuels aux pages remplies de super-zéros habillés "moule-tejb"

JJ Doublet. Sannois

Vous êtes nombreux à nous solliciter sur ce sujet, et bien que ce soit regrettable, on ne peut pas dire à ce jour si la petite merveille sera traduite "in French", et donc pas non plus qui le fera. Cependant, et malgré les problèmes que l'on peut avoir avec l'anglais, vous pouvez sécher vos larmes et courir chercher la version américaine du titre que vous trouverez dans toutes les librairies spécialisées, (5 numéros sortis chez DC Comics. Cliffhanger)

A gauche, deux enveloppes de Marie Picard (visez l'aile gauche de la petite fée, il y a un message subliminal ...) en haut et de Gaelle Hersent en dessous

Je...

Je voudrais tout d'abord vous remercier pour avoir fait ce que tout le monde attendait et que personne n'osait faire, c'est à dire un magazine qui parle de la bande dessinée, en connaissance de cause, et qui ne se contente pas d'en montrer quelques planches

Ceci étant fait, j'ai quelques petites questions

1 - Qu'en est-il des projets de Thurce Oger, car la saga de Gorn est arrivée à son terme ?

2 - L'album «Paradis Perdu» de Varanda paraîtra-t-il enfin ?

3 - Et surtout serait-il possible de faire un dossier sur les secrets de la colorisation ?

Damien Marquis, Nantes

Gaelle Hersent

Lou Xiao Yu

Pierre Massine

Vaches à enerver...

1 - Pour ce qui est d'Oger, Gorn fait une pause, le temps pour Tiburce de trainer ses crayons du côté de l'ouest sauvage, avec «La piste des ombres», parue chez Vents d'Ouest. Malédictions indiennes et romances improbables au programme.

2 - En ce qui concerne Paradis Perdu, je ne pourrais répondre que par «bientôt»...

3 - Enfin, la colorisation nous semble également un sujet intéressant et nous en parlerons donc prochainement.

Un grand bonjour

à toute la super équipe d'un certain mag du nom d'Eklipse.

Tout d'abord, un grand merci pour le dossier sur Clamp, depuis le temps que j'attendais qu'un magazine fasse un article sur mes auteurs de manga préférées !

Il y a une question qui me trotte dans la tête : «Comment font ces jeunes femmes pour mener cinq séries de front ?». De plus, X n'a pas l'air de vouloir finir...

Gaëlle Hersen, Versailles

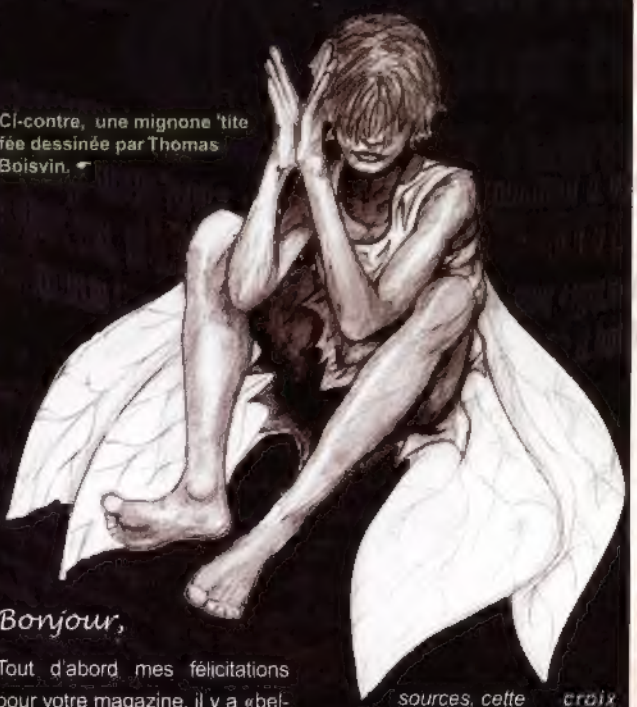
Si l'on se fie à la métaphore des tarots que l'équipe déploie depuis 14 volumes, on peut penser que X comptera 21 tomes (plus le Art-Book publié récemment au Japon, sous le titre X-0)... Ceux-ci, ajoutés aux multiples séries sur lesquelles le groupe travaille laisse effectivement à penser qu'elles ne dorment jamais..

Ci-dessous, Pior, il a lu Crisse le monsieur...

Ci-dessus, Talisment de Sandrine Farsy, les petites fées, quand vous nous tenez...

Ci-dessus, Avis de recherche pour Joe.

Ci-dessus, "Live and let surf", Chilar Watts et sa Corp.



Ci-contre, une mignone 'tite fée dessinée par Thomas Boisvin.

Bonjour,

Tout d'abord mes félicitations pour votre magazine, il y a «belles lustres» que je l'attendais. Enfin un magazine qui regroupe, la BD franco/belge, le manga et les comics. Pour preuve, dès sa sortie, je me suis empressé de m'abonner (si ça ce n'est pas une preuve ça...). De plus il est très beau, la maquette est belle et lisible (plus dur à faire qu'il n'y paraît), ce qui ne gâche rien.

Après ces courtes louanges nécessaires, je me permettrais de vous poser quelques petites questions qui me tracassent :

- Dans «L'habitant de l'infini», le personnage principal porte une croix «gammée» inclinée, je me doute que ce symbole n'a rien à voir avec la seconde guerre mondiale, mais quelle est sa signification réelle? Je n'ai trouvé que les 4 premier volumes, la traduction de la suite est-elle prévue ?

- Une petite critique pour finir, j'ai visité votre site, il persiste quelques problèmes de JavaScript, mais il est assez beau.

A bientôt,

Philippe Jacquier-Roux,
St Etienne de St Geoirs

Ahh !!! Un peu de symbolique. Déja le nom de la série est un indice important. Si on retourne au sources, cette croix nommée "svastika" signifie à la fois le cycle, la régénération perpétuelle et la rotation autour d'un point unique ou d'un homme, d'où son utilisation par Charlemagne et Hitler. Déja bien avant, elle était répandue d'un bout à l'autre du monde. Pour ce qui est du n° 5, on ne peut trop s'avancer, les voix de la publication sont impénétrable...

- Pour le site Web, on est en train de travailler dessus, patience !

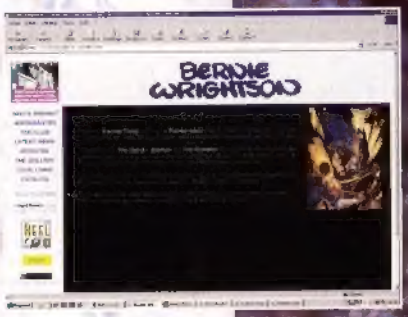
Jaouen.

Ci dessous, Illustration de Sébastian Lebihan, Quimper

A gauche, Logan fini sa promenade, par Alexandre Tuis.

UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...



Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

www.berniewrightson.com

Sa vie, son œuvre... Coup d'œil sur le parcours du maître de l'horreur. Frissonnez aux détours d'une carrière longue et angoissante, et retrouvez en ligne les principales exactions auxquelles s'est livré Berni, qu'elles soient marécageuses ou Shelleyienne.

askell.free.fr

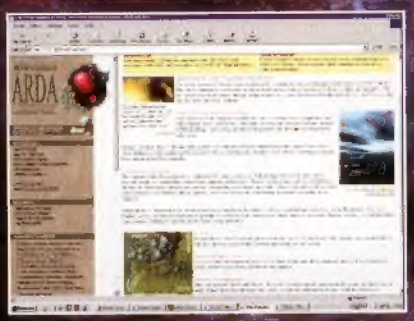
Nos amis du Soleil aixois présentent les potins et les indispensables coulisses des travaux de Didier Tarquin et Jean Louis Mourier. Nulle part ailleurs vous ne trouverez autant de crayonnés, d'illustrations et d'infos sur les sorties «imminentes» du Studio Gottferdom.

www.glenat.com/glenat_bd/index

L'éditeur grenoblois pare son site d'un nouveau look. Au programme, quelques présentations d'albums, de l'actu, et le catalogue des multiples collections Glénat.

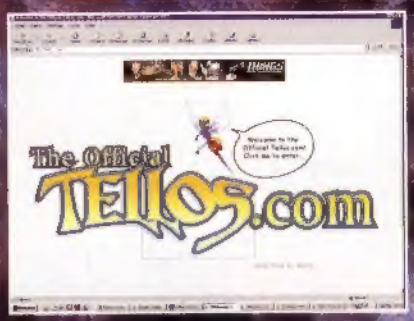
www.glyphweb.com/arda/

LA référence absolue sur le monde de Tolkien, l'indispensable encyclopédie de l'univers du seigneur des anneaux, des moindres références florales aux puissants Valars... exhaustif...



tellos.com

Le site officiel ! Au menu, interviews, croquis et infos sur les prochains épisodes des aventures de Koj, Jared et Serra. Un must pour qui veut suivre le processus de création d'une série.



kashue.simplenet.com/lodoss/main.html

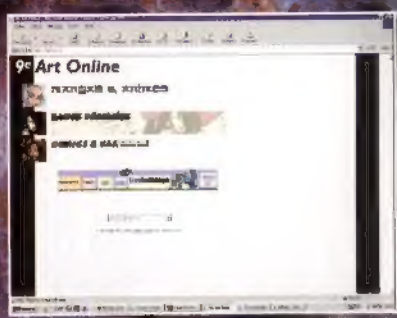
Kashue's Kingdom est aussi complet qu'on peut l'être, des animés aux mangas, on peut tout y trouver pour parer son beau windows tout neuf des plus bôs fonds d'écran aux zolies musiques ...

www.bdeuro.com/will

De monsieur Choc à Isabelle, tous ses enfants de papier sont sur le web. Il n'est pas encore trop tard pour rencontrer le moins connus des «4 Daltons» de Dupuis. On trouve sur ce site de nombreux dessins inédits, originaux, dédicaces et un détour par le travail de peintre de Will...

9art.free.fr

Qui se veut l'annuaire de la bédé de tous horizons... Aux côtés de nos histoires de la bédé, un impressionnant catalogue de sites sur toutes les bédés (ou presque)



Rendez-vous dans deux mois, d'ici là : Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 6 :

***MASAKAZU KATSURA,** Adolescence !*

Jeunes et primesautières les éternelles adolescentes de Katsura mettent à genoux leurs amoureux transis. Le Vaudeville juvénile à trouvé son maître...

***CLAIRE WENDLING,** La belle et la bête...*

...Alors tout doucement, dans l'ombre grise de sa mine, une patte après l'autre s'est avancée la bête : un grand fauve de papier lascif et prédateur, qu'elle a sur le champ libéré...

***JOE QUESADA,** Inferno !*

Un sauveur renaît de ses cendres, tandis qu'un risque-tout saute les yeux fermés dans les bras du danger. Quand Joe Quesada ne joue pas les diablotins, c'est qu'il rend leur feu aux légendes oubliées...

Le grand dossier du bimestre :

ARCHITECTES

Au menu :

WILL EISNER.
L'esprit des villes.

LES CITÉS OBSCURES DE SCHUITEN ET PEETERS.

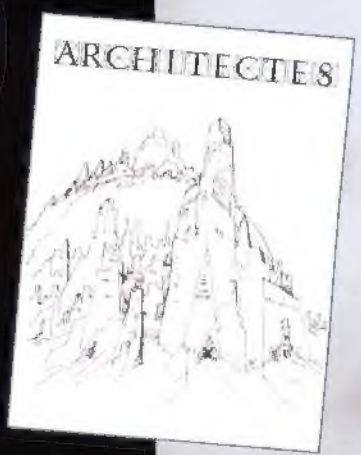
Le long des murs de sable terne, les passants marchent solitaires. Tous, si nombreux et si seuls dansent au bras de leur cité, la valse lente et monotone, de l'horloge des gens pressés...

Sans oublier :

Découvrez les dessous coquins des pin-up de Nicolas Malfin dans une chouette leçon de dessin !

Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.

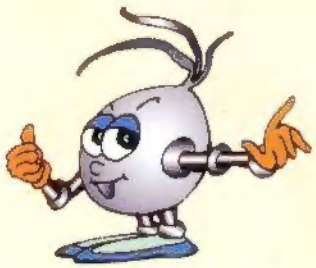
Et, bien-sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard-otaku, le bédéphile, le comic-addict, les exercices de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier...



RETROUVEZ Ellipse LE 1E NOVEMBRE

LE SITE DE REFERENCE EN PARA-BD

@lexia & Mister Bog



Vous attendent sur :

www.a-bd.com

Le plus grand choix para-BD sur internet :

STATUETTES	SERIGRAPHIES	TIRAGES DE TETE
FIGURINES	LITHOGRAPHIES	PORTFOLIOS
OBJETS	JAQUETTES	COLLECTORS
AFFICHES	EX LIBRIS	...

ET PLEIN DE SURPRISES ...

A tout de suite ... Connectez-vous !!!

00% SECURISE / PAIEMENT BANCAIRE 100% S

ABD - 89 route des Romains 67200 STRASBOURG - FRANCE

Téléphone : 03.90.20.45.82 Télécopie : 03.90.20.45.81 mail : info@a-bd.com